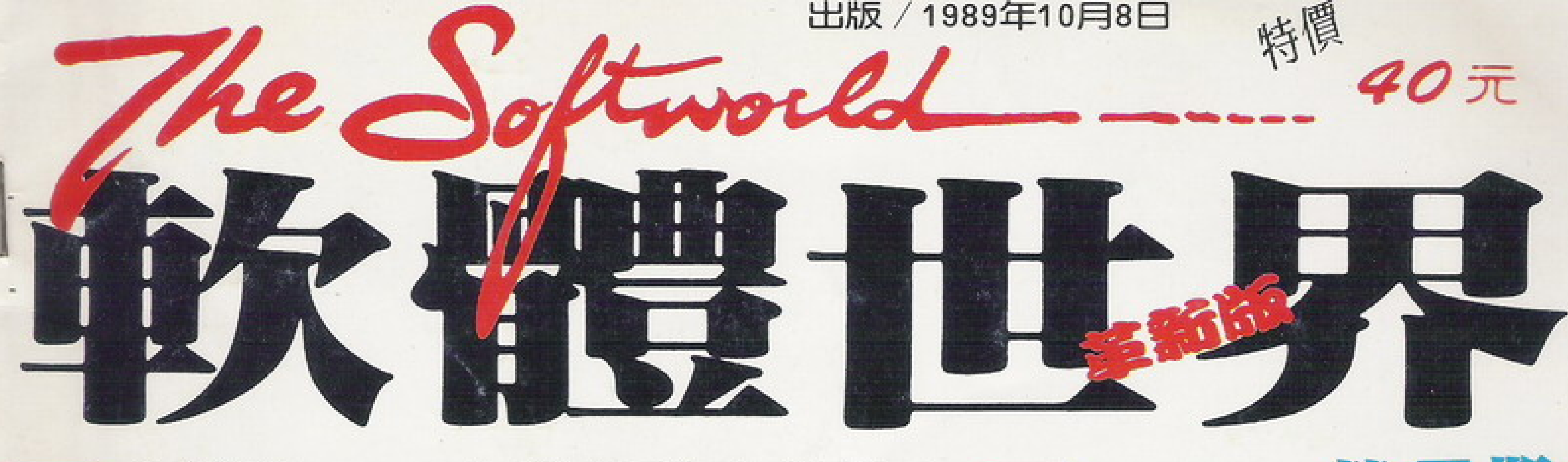
出版／1989年10月8日

特價 40元



全國唯一PC休閒軟體專業雜誌

第7期

RPG俱樂部

電玩短路

最新完全解剖

冬之魔・荒野遊俠・毀天滅地・機器戰警・信長之野望・魔法門Ⅱ

夜審總編輯

飯後第一道休閒名菜

水菓盤

本月特輯

戰爭策略遊戲 WARGAME



老公的"外遇"

揭開32位元的秘密 ASIA Computer

爲什麼，我那一位忠厚節儉的老公，最近總是逾時回家呢？

經過我的明查暗訪之後，我終於知道了，原來，可愛的他，是把下班後大部份的時間用在尋找一部適合我們全家大小的電腦。

亞洲電腦—海狐 F21

海狐 F21

ASIA Computer

32位元功能・16位元價位

台北區/☎(02)396-5781/台北市八德路一段51號(光華商場2F 36號)
☎(02)392-7367/台北市八德路一段51號(光華商場2F 91號)
☎(02)394-4812/台北市羅斯福路二段10號
☎(02)596-2935/台北市民權東路181號2F
☎(02)311-0902/台北市中華商場忠棟2F 99號
☎(02)305-6034/台北市中華路2段387號1F
☎(02)321-7654/台北市臨沂街3巷16號
☎(02)967-8281/台北縣板橋市民族路129巷27號

☎(04)225-8961/台中市中山路49巷16號
☎(04)223-8540/台中市中山路49巷5號
日成☎(04)222-8725/台中市三民路三段196號
日成☎(049)336-959/南投縣草屯鎮太平路2段51號
亞當☎(04)226-2067/台中市三民路三段52巷6號4F
☎(04)232-7800/台中市[illegible]路二段178號
☎(045)671-268/台中縣[illegible]鄉三豐路124號
行家☎(046)869-761/台中縣大甲鎮中山路一段939號
☎(047)251-656/彰化市和平路129號
☎(055)338-567/雲林縣斗六市中華路109號

☎(06)635-7591/台南縣新營市新[illegible]
高雄區/綜合☎(07)271-4536/高市五福二路130號
☎(07)321-7147/高市博愛一路138號
☎(07)741-3468/鳳山市中山西路10號
☎(07)582-1763/高市左營大路2-2[illegible]
☎(07)262-9316/高市建國二路93號
上正☎(07)331-9957/高市中山二路313號
☎(07)561-3516/高市鹽埕區五福四路[illegible]
林記☎(07)251-1963/高市中華三路121號
林記☎(07)385-1769/高市建工路512號

享受連線賓果的喜悅
浸潤一觸即發的興奮



[illegible]今天的手氣真背，玩水果[illegible]掉了好多錢。

[illegible]我也輸掉了好多錢，真[illegible]不信我運氣那麼差。唉！[illegible]水果盤改成電腦遊戲那該[illegible]可不花錢，又可滿[illegible]的慾望，也許在家多[illegible]還可以…嘻嘻…」

[illegible]不是個夢想，聽說[illegible]出水果盤的電腦遊[illegible]音效卡，將[illegible]模仿的維妙維肖呢[illegible]

甲、乙：「真的，太棒了！現在就上軟體世界經銷商去！」

〝水果盤〞三個字想必大家都耳熟能詳，沒玩過的，至少也看過。或許你曾因種種原因而裹足不前，或許是爸媽禁止涉足×樂場，使你無法一償宿願。現在軟體世界推出的水果盤可彌補你遺憾，且聽我一一道來。

水果盤是軟體世界第一次發行由國人自製的電腦遊戲軟體，由於它的圖形是以掃瞄器（Scanner）掃瞄，因此與大型電玩的圖形完全一樣，規則也完全相同，所不同的是你不用投錢，輸再多的錢都沒關係，然而贏錢的時候，也別指望會掉錢下來。

遊戲一開始，你有500分的基本賭金，一次最多下注80點，只要有連續就可以得分，得分之後，你亦可選擇是否要賭大小，賭贏了得分加倍，輸的話得分就飛了…

如何？心動了吧！敬請密切注意出片動向，遲了可就買不到了。

軟體世界出品・玩家有信心



目錄 CONTENTS 第7期 軟體世界 SOFT-WORLD



軟體世界就在後面，還找什麼！

A STAR FLEET Planetary Campaign

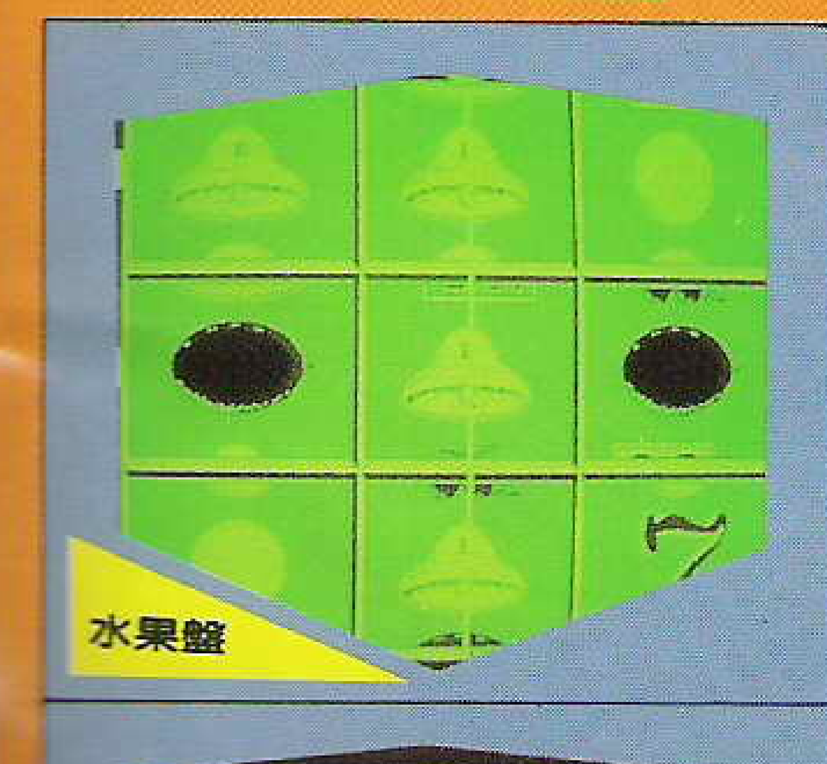
EMPIRE

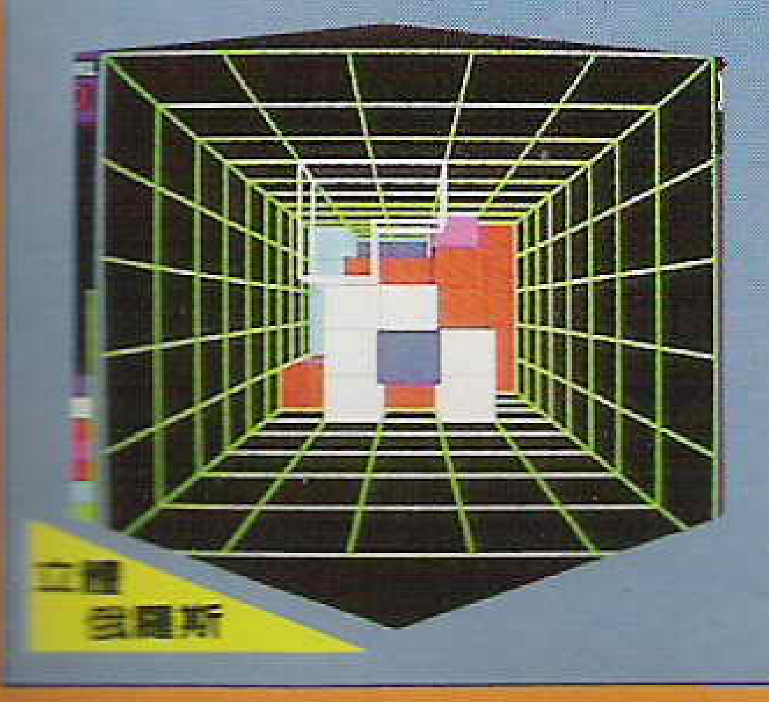
"Wargame Of The Century"

F-15 鷹式戰鬥機 II


宇宙大競賽

本期NEW GAME介紹


水果盤


立體俄羅斯

號外

軟體世界成立迄今，承蒙各位發燒友鼎力支持，才能有今日之所成，本公司本著戰戰競競服務態度、日新又新，不斷的在求進步。希冀能爲諸位發燒友開闢嶄新的電腦休閒軟體世界，讓諸玩家，分享喜樂，特於會議上之權商，明定10月起在台北成立服務處，擴大服務層面，敬請諸位發燒友不吝賜教

□發 行 人/蔡美賢　□策略規劃/黃晋誠
□企　　劃/史提芬　□企劃助理/李初陽
□總 編 輯/謝明奇　□執行編輯/陳揚隆
□文字主編/吳海境　□美術主編/賀志龍
□美術顧問/林俊宏　□編輯助理/王麗敏

□文字編輯/王美玲、林淑敏、黃啓禎、曾一正
□美術編輯/林殷熙、文桂梅、賴姿瑾、劉信良、陳金泰
□特約作家/葉明璋、陳兆宏、方善悅、魏宇明、温松淋、吳謙諒、柯志祥
□駐美特派員/亞佛列德
□發 行 所/軟體世界雜誌社
□高雄郵政28之34號
□登記證號/局版台業字第3082號
□出版公司/合聲文化事業有限公司



繼F-19隱形戰鬥機後，最新力作

MICROPROSE 嶄新推出

黎明的曙光映著波彎上空飄動的雲層，萬物似乎都在沈睡著一沒有人注意到那架噴氣口閃爍著明亮光輝的雙尾翼大型戰鬥機。它迅速而安靜的飛抵貝魯特上空，在驚慌的衛兵來得及發射手提式薩姆（SAM）飛彈之前，精確無比的小牛飛彈已將恐怖份子的營地化成一片火海。而那隻在天際翱翔的雄鷹則像什麽都沒發生一般，迎著清晨的第一線陽光破空飛去。

這就是F-15鷹式戰鬥機，美國空軍誇耀於世的最強戰鬥機。自從它服役以來，已不知在多少次的任務中傲然而返，在多少次的行動中大山風頭。而所有模擬遊戲的玩家們也必定還記得，在1985年Microprose公司推出「F-15鷹式戰鬥機」（F-15 Strike Eagle）時，曾造成多大的震憾和轟動。這個遊戲不僅帶動了戰鬥模擬遊戲的潮流，也為今日的模擬遊戲開創了新紀元。

如今，F-15 II挾著雷霆萬鈞之勢回來了。

Microprose公司繼F-19隱形戰鬥機之後的第一個戰鬥機模擬遊戲F-15鷹式戰鬥機 II（F-15 Strike Eagle II）簡稱F-15 II依然沒有讓玩家失望。雖然F-15 II是由F-19的程式發展而來，但F-15 II無論在結構上和技巧上都有比F-19更完善的改進。F-15 II比F-19更適合於一般玩家，在難易度上它做了相當大的調整，減少了一些不必要的複雜手續，使飛行模擬遊戲生手和老手都能同享駕駛F-15 II的樂趣。

在顯示系統與音響效果上，F-15 II有兩項模擬遊戲界的創舉：首先，它是第一個完全支援VGA顯示系統的模擬遊戲，在飛行時，層次分明的天空和地表會令人陶醉不已，而朦朧的地平線更是給予玩者最高的視覺感受。其次，它是第一個同時支援魔奇音效卡並具備人工語音的模擬遊戲。先不談它那振奮人心的主題音樂，光是彈射的咻咻聲、引擎的穩定震動聲、發動武器和機砲的砰砰聲，擊中目標的轟然巨響；而在遊戲中，你會經常聽到「鷹式戰鬥機，準備起飛！」



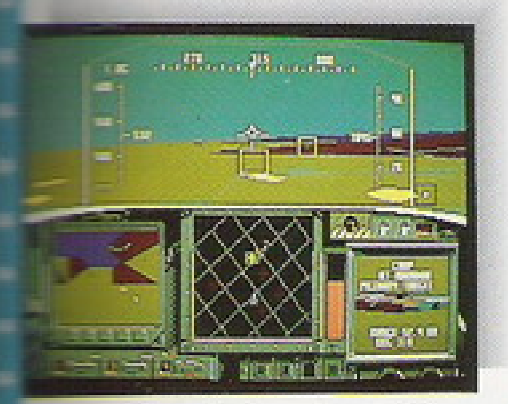
F-15 STRIKE EAGLE II

THE BEST OF COMPUTER GAME



SOFT-WORLD

全球瘋狂發行中



…牛飛彈已鎖定恐怖份子營地！



AMRAAM命中米格23！



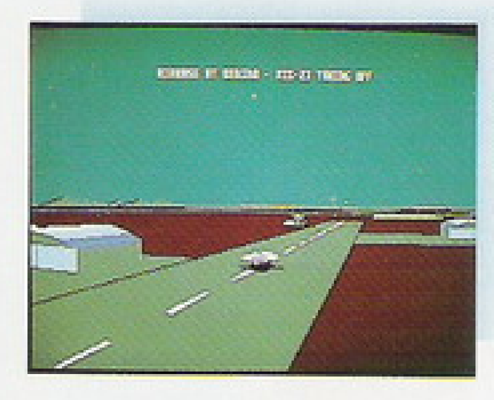
好帥的F-15飛行員，猜猜看他是誰？

F-15



「打得好！」之類的語音效果，雖然不太容易聽到，但在PC的遊戲中，已很難能可貴了。

3D效果向來是模擬遊戲的命脈，而F-15Ⅱ除了承繼F-19那不可思議的立體技術外，更增添了「特寫鏡頭」的新功能，利用這項功能，玩家可以觀察任何的特殊狀況，例如：我機、敵機發射飛彈，某機場的飛機起飛，飛彈基地、飛彈艦發射地對空飛彈……等，使你的飛行猶如一場驚險刺激的空戰電影般，令人久久難以釋手。

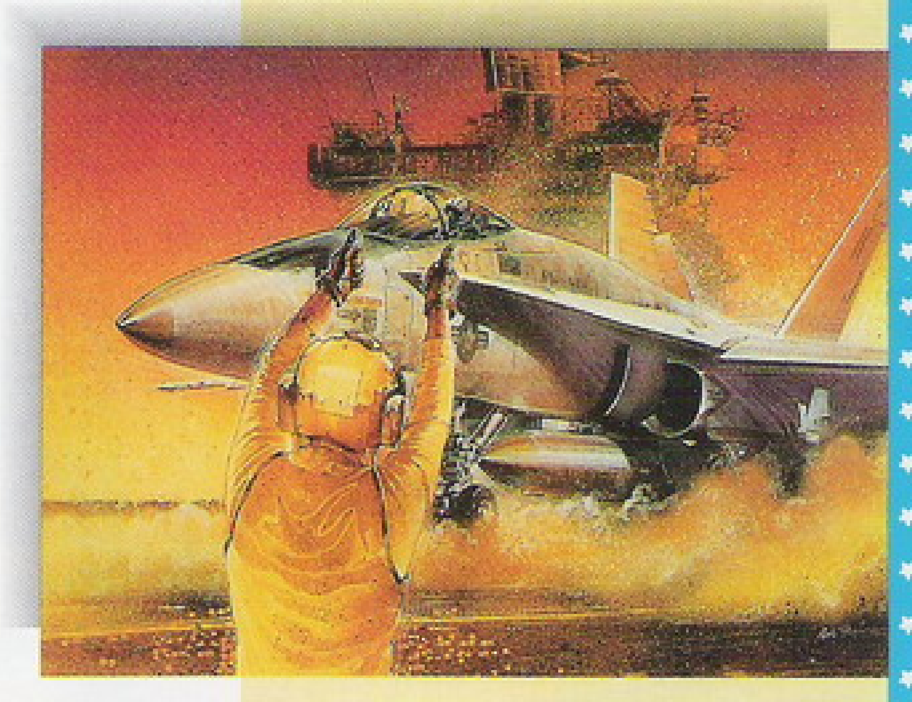


在特殊效果程式下，米格23起飛的鏡頭。

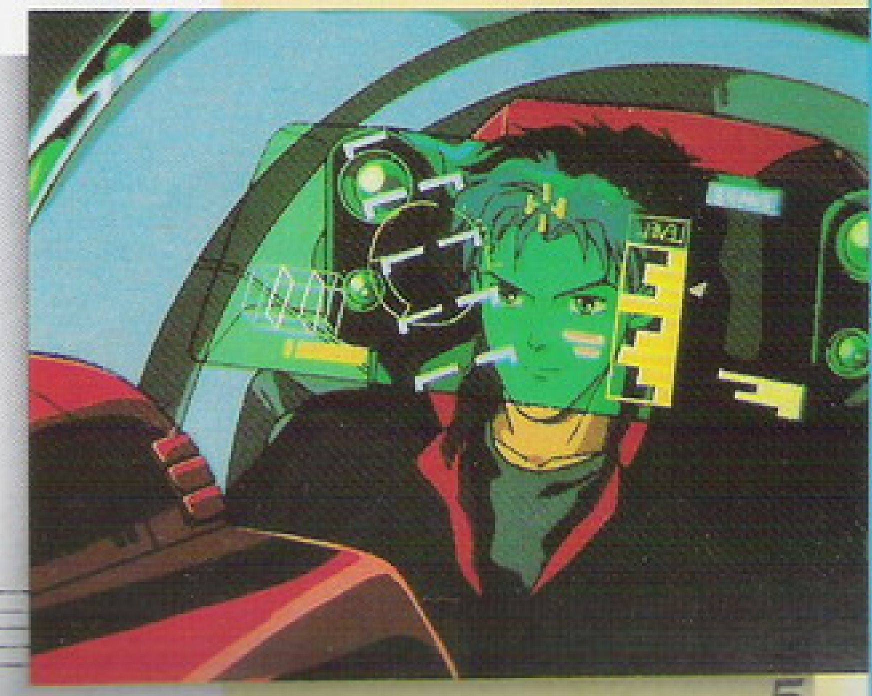


乘風翱遊是每個人的夢想，御鷹而飛更是一生難得的機會。無論你是模擬遊戲迷，抑或第一次登上飛行座艙，相信F-15Ⅱ都將會是你的最愛。

"Strike Eagle, Prepare to take off !" 走啦，兄弟！你還在等什麼？









當你看到此頁時，背後悄悄的出現…

魔斧



點名獵殺人頭
高手就是——你
還猶豫什麼!!

SOFT-WORLD

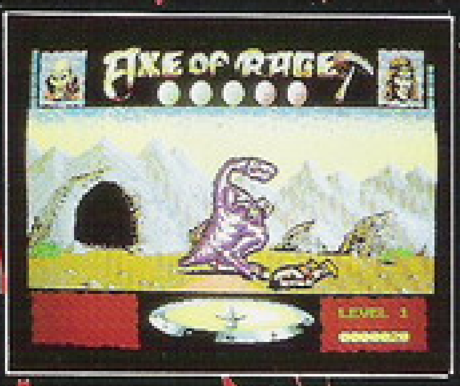
還記得"死亡之劍"裏英勇無雙的戰士葛斯（Gorth）嗎？自從葛斯以卓越的劍擊敗邪惡的巫師達拉克斯（Drax），並救出公主瑪麗安娜（Marian）以來，已有一段時日了。在這段日子間，葛斯帶著衷心敬仰他的瑪麗安娜周遊遍國，並將一手所向無敵的劍傳給了她，還在旅途中得到一把威力無比的神斧——"魔斧"。

兩人借著一身的武藝和強而有力的魔斧到處行俠仗義，消滅了不少為惡之徒。當他們知悉邪惡的達拉克斯又再度復活，並且正進行將人類頭腦退化的陰謀時，憤慨不已，於是兩人持利劍與魔斧，前往達拉克斯的巢穴，阻止這場人類浩劫……

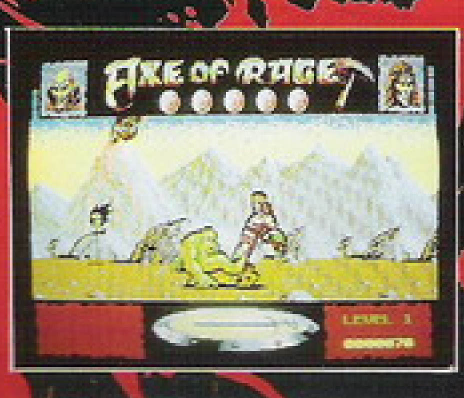
在遊戲中，你可以選擇扮演戰士葛斯，或女英雄瑪麗安娜。葛斯持斧行動雖比較笨重但每招都是狠毒的致命招式；瑪麗安娜手持長劍，行動靈敏輕巧。不論你是偏愛那位戰士，千萬要記住，你將面對種種猙獰可怖的怪物，有畏彩雞長臂猿、手持棍棒的野人，還有最厲害的巫師達拉克斯呢！



(1)手持棍棒的野蠻人非常兇猛，你如何收拾這傢伙呢？偷偷告訴你一個秘招，用迴旋砍可一刀砍下他的腦袋，看看誰殘忍！



(2)哇！這是那裏來的怪龍呀？小心你的腦袋搬家。

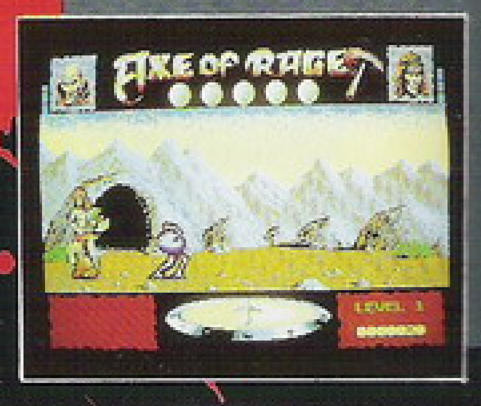


(3)可別看長臂猿個子小，好欺負，牠可會踢得你喊救命呢！

遊戲中共有四個關卡一絕望谷、巨穴、地下城和達拉克斯的聖所。每個關卡都有26～28個戰區，地形如同迷宮般很容易迷失。別以為你找到出口，就表示過關了；要想順利過關，必須收集兩樣魔法物品，而魔法物品都有非常厲害的怪物把守著。你能擊敗達拉克斯嗎？拼拼看才知道！

特點：

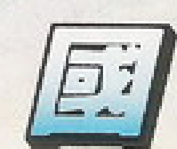
1. 場景華麗豐富，原始的野外洞穴、陰森的城堡、致命的陷阱等種種景觀，包你愛不釋手。
2. 怪物種類繁多，各有特色，利用你精妙的招式，包你打得大呼過癮。



(4)遇到變形雞這三角貓的角色，還是省省力氣別鬥了，進洞裏去哦刺激。

ANCIENT LAND OF Ys





伊蘇國



SOFT-WORLD THE BEST OF COMPUTER GAME

很久以前，伊蘇國如同一般小鎮一樣，寧靜祥和、街坊間很自然的流露出古樸勤儉的氣氛，人民雖不富有，但卻知足常樂。有一天百姓在附近山腳發現了一個珍貴的寶物，但不知何故，因著寶物的發現、卻帶給伊蘇國一個難以形容的災禍，天地驟變，人民流離失所，經過智者的指引，發現一切禍害均源自寶物所招致的惡咒，為了整城的安定，終究還是賣出了寶物，因此，伊蘇國又回到過去、平靜如昔。

現在男巫〝馬利弗克斯〞發現了六本關於伊蘇國的古書、得知了多年前伊蘇國的秘密，他利用巫術、派出多種怪物，控制了整個伊蘇國，唉！大難又再度降臨、正當人民不知所措之際，你義無反顧地接下這艱鉅的任務，你披荊斬棘，過關斬將，能否使伊蘇國免於浩劫，這關鍵就全在於你的表現了。

以上就是遊戲故事的背景，這個遊戲融合了動作與角色扮演兩個類型的特色，遊戲從街坊間畫面開始，在一幢一幢的商店房舍裡，包括了武器盾牌店，診所，當鋪及酒店，你必須先選擇裝備，在獲得應得的資訊後，便可出城迎敵了，遊戲的任務便是找回六本古書。在搜索的過程裡，你必須面對無數的難題、怪物會傷害你，野獸會威脅你，在這個遊戲裡讓你飽嘗出生入死的感受，要想成為一個英雄，一切代價應是值得的。

本遊戲的背景音樂是一大特色，每當螢幕畫面改變時，背景音樂亦會隨著畫面的改變而作調整，時快時慢，抑揚頓挫，這是本遊戲非常特殊之處，為其他遊戲所不及。

遊戲設計者作了漸近式的安排，無論武器配備，遊戲難度均以極具挑戰性的等級設計來吸引玩家。另外，值得一提的是本遊戲雖然變化很大，但操作方法卻無比簡便，不像有些遊戲，單是操作手册便足以會玩家畏退三分，裹足不前了。

本遊戲的難度採漸進式，所以適合各年齡層的玩家，遊戲中，你就是主角，手持盾牌，身著盔甲，向前吧！整個伊蘇國的命運就決定於你一念之間呢！

一個曾在日本個人電腦遊戲排行榜上蟬聯數月冠軍的遊戲〝伊蘇國〞Now! You Getit!



在武器店中購買武器。



聖域（Holy Shrine）的前廳，你必須擁有水晶（Crystal）才能從其中一座雕像傳送到內部。



檢視物品、裝備物件的畫面。



位在山邊的廢礦坑（Deserted Mine）入口，裏面可是又暗又危險。



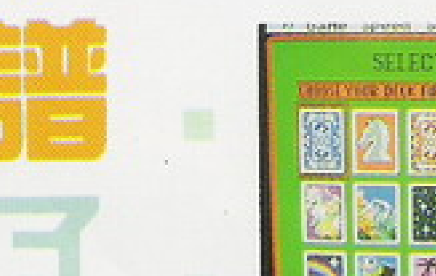
HOYLE BOOK OF GAMES

明星撲克

什麽！羅塞拉，萊里陪你們打牌

太離譜了！











記住！支援魔奇音效卡哦！

VOLUME. ONE

關於撲克牌的遊戲，我們曾經出過“賭王鬥千王”，相信喜愛撲克牌戲的玩家應該並不陌生。現在我們即將推出一製作十分精美的撲克牌戲“明星撲克”。這遊戲包含六撲克牌戲，分別可由個人到四人不等來進行。[illegible]的規則是十八世紀時艾德蒙.霍里為撲克牌戲所寫的標準規則。這套遊戲的幾個特色是：

1. 牌戲說明十分詳細，從規則、玩法到計分都有條理式的解說，即使不會打牌的你，也能在解說的引導下學會這六種牌戲的打法。對於撲克牌戲個中高手的你，也可以選擇高手級的對手好好地“拼”一場呢！
2. 不同於“賭王鬥千王”中單純的牌桌畫面，精心設計的牌友人選，不但造型衆多，而且表情豐富。“羅塞拉的冒險”中豔麗的羅塞拉公主和她的父王卡拉漢國王；“警察故事”中的警探“桑尼.布頓斯”；幻想空間的“萊里”等，甚至本遊戲的設計者和造型製作者，也攜子帶女地軋上一角，準備和你挑戰一番呢？哦，對了！別把拳師狗給冷落在一旁，牠對這些牌戲也有兩下子哦！
3. 進入牌戲前有多種撲克牌圖案，以供你選擇在打牌之餘欣賞一番。此外每項牌戲都有其標題音樂，這個遊戲倘若配合魔奇音效卡支援，就又多了一個聽覺上的享受。





遊戲有特色



- 支援魔奇音效卡。
- 可和18個以上的角色玩牌。
- 共有六種牌戲。
- 玩牌時，對手的表情會隨著牌的不同而改變，非常生動有趣！
- 背景音樂種類非常豐富，隨着對手和牌戲不同，各有其獨特的代表音樂。

這幾個牌戲在此概略地介紹一下：

SOFT-WORLD

1.瘋子老八(Crazy Eight):

以四種花色的八點牌作“王牌”，各家輪流打出手牌上和引牌同花或同點的牌，手上的牌打不出去時，可以打出“王牌”並重新設定花色或是抽取桌牌直到能打出去為止。是個考驗選擇能力的好牌戲。

2.老處女(Old Maid):

純娛樂的牌戲，完全靠運氣好壞與否，玩法是避免拿到一張湊不成對的“老處女”牌，跟國內普遍的“抓烏龜”類似。

3.紅心(Hearts):

類似“拱豬”遊戲，但僅有紅心牌和紅心皇后一“豬”。採扣分方式，滿100分就“爆”了。拿到上述的牌則扣分，但全吃到則“變色”成為得分。在這個遊戲裡，你會經常看到你的牌友們，臉上露出“幸災樂禍”“邪惡猙獰”的笑容或臉孔，小心！可別讓人把“豬”丟給你喔！

4.酒鬼麻將(Gin Rummy):

這是撲克牌麻將打法中之一種，也用到類似“碰”，“胡”這些麻將術語。儘量將手上的牌湊成同點牌、同花順之組合。當你“胡”的時候，看著你的對手一付苦瓜臉，口中講著酸不溜丟的話，你就知道這個牌戲迷人之處了。……可別詐胡哦！

5.捷足先登(Crbbage):

這個牌戲的計分方式極類似大富翁的跳方法，以牌戲進行時之得分，以及每局結束後之計分，以決定各家在讚孔的木板上前進的孔數。輪流作莊時配合莊家的輔助牌，這是個考驗取捨手牌，配點能力的牌戲。

6.打通關(Klondike):

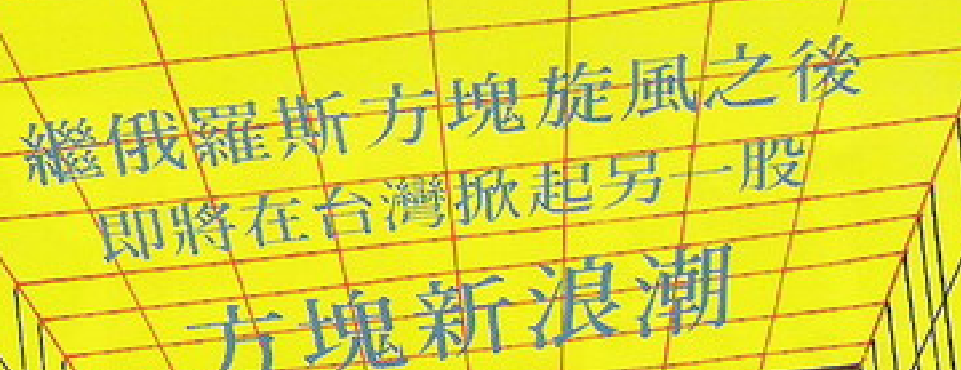
個人牌戲，類似“排七”或“接龍”，不過受限制的因素更多。

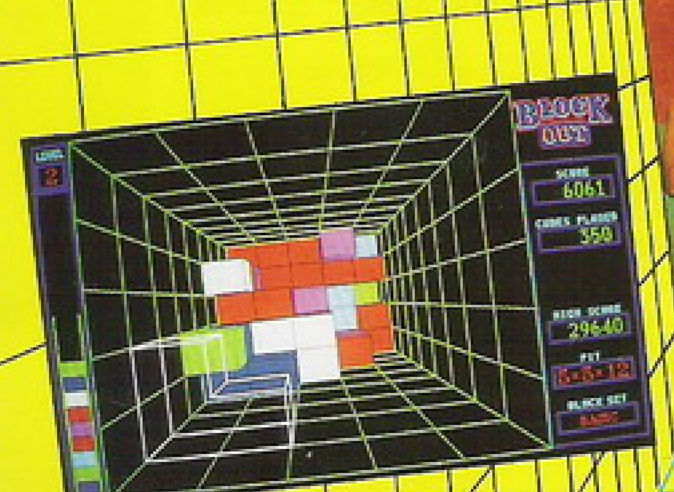
初玩者可以選擇重復抽牌則成功的機率較大。不信邪或是想和自己的運氣挑戰的人，可以選擇原始打法。不過，當你把牌都排好時，小丑向你狂賀，那份成就感可是不能同日而語的呢！

根據幾個試過這個牌戲的同好，都表示一這是個令人愛不釋手的好牌戲。趕快來加入我們的行列吧！不過，可別玩到“廢寢忘食”，讓“撲克誤你30年”哦！











"俄羅斯方塊" 推出以來，所造
成的熱潮如旋風一般，襲捲了國內大街
小巷。多少同好剛接觸這個遊戲時，那股
廢寢忘食、如癡如狂的投入，只為了征服幾
個構造簡單的平面方塊和令人窒息的下落速度
。想必讀者在讀到這一段時，也不禁投以會心一
笑。現在，"把你的平面視界擴展成為立體空間；
堆疊你的腦力至無垠天際"，讓"立體俄羅斯方塊"
來掀起另一股"方塊旋風"。

現在，你要征服的是一個立體的
三度空間——一個長寬深所圍成的一個方
井。原先的平面組合方塊，現在變成由1
到5個不等的立方體所組成的立體組合方塊
。遊戲進行中，每次由井的頂端落下一塊立體
方塊，並且往井底下落，你必須在方塊自動落到
井底前，將它旋轉到適當的方位，以填補空間，只
要形成完整沒有空缺的一層，該層的方塊便自動消失
，你也能得到更多分數，和更大的空間來放置其他的方
塊。在下落速度越來越快的同時，配合方塊消失的音效
，相信會給你更大的成就感！

由於立體方塊在空間中能在更多的組合和變化，因
，更增加了本遊戲的獨有特色。

"初玩者容易上手，但征服它卻比登天還難，不
接觸了它，就會迷上它，欲罷不能"，這是筆者第一
這個遊戲的肺腑之言，希望你也來和我一起分享。



"看！天上有一隻大鳥，不！是一架飛機！不！它是……！超人！"在美國，"超人"的卡通漫畫可說是家喻戶曉、老少咸宜。由它改編拍成的電影續集，在世界各地一再推出上演，創下了驚人的票房記錄。你是否曾想像自己在"飛、飛、飛上天"的呼聲中，身穿超人裝在天空飆飛，為了地球的安全幸福，跟大壞蛋達克賽德（Drakseid）週旋到底呢？現在就讓"超人"遊戲軟體來滿足你！讓你過過癮吧！

片頭開始，由約翰威廉斯作曲的"超人"主題曲，熟悉的旋律在你身邊響起，在此，你可以自由調整音樂的進行速度。而且在每一場戰鬥開始之前更配合了連環漫畫來說明故事內容。

這個故事一共有八個關卡。故事開始，超人接到指示到星球實驗室去見高文教授，半途卻碰上了大壞蛋派出的惡魔。你如何在閃避砲彈攻擊之際，使用超能力來"打擊魔鬼"呢？你擁有六種超能力（熱射線、鐵拳、透視眼……等），在每一場戰鬥中，你只能使用二到三種。當然這些都會消耗你能量。此外，遭受攻擊時，生命更會嚴重耗損。當分數累積到一定量時，故事便繼續發展，進到下一關。

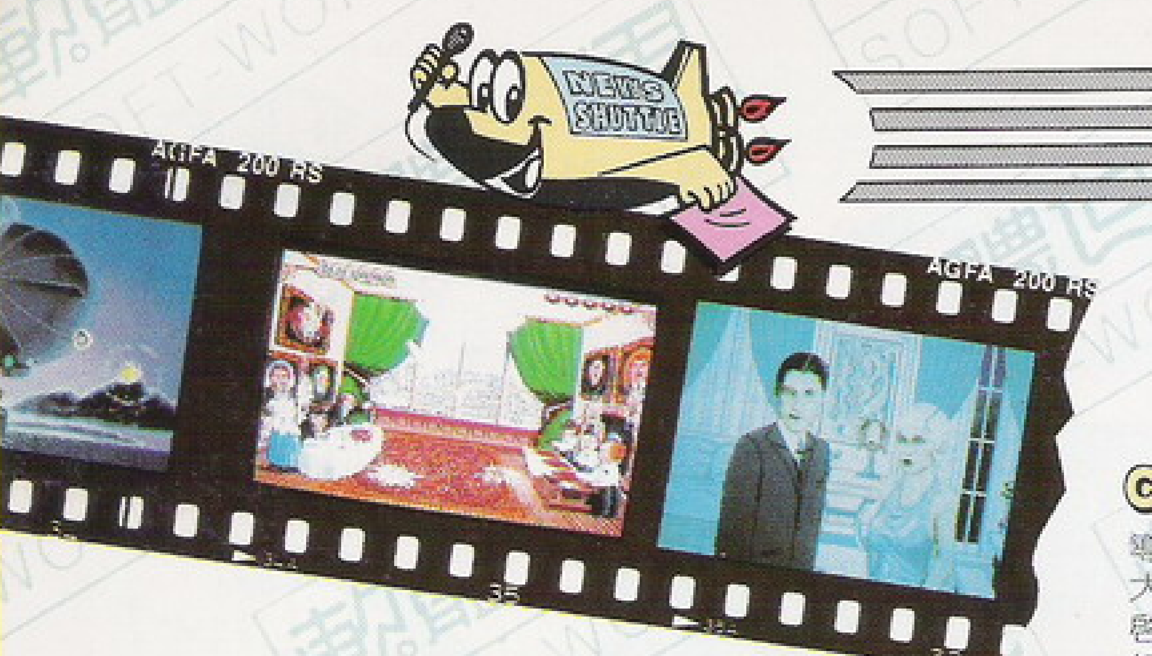
到達星際實驗室後超人要保護太空梭，穿越隕石和太空暴風，以便前往太空中的人造衛星站，收集不尋常的地震活動資料。超人可使用熱射線來擊毀隕石，但是若能量不足時，只好改用呼氣將隕石吹離航道了。

到達衛星站時，由於其自動防禦系統的差錯（大概用了日本造的 IC！）誤將超人當成是入侵的敵人，在此可就要稍微耽擱一會兒了。超人必須閃避機器人的攻擊，直到系統修復。

在經過重重的阻礙，超人照教授指示到達太空站，面對著追熱飛彈台，他必須摧毀飛彈設施。然後使用透視力以找出太空站的防護罩不能危及太空站的完整。

到此，遊戲還沒結束哦！超人必須進入太空站中，與機器人來場大火拼。由於原先的外部防衛失敗，機器人卯足力勁，[illegible]超人進入太空站的核心[illegible]擾器之[illegible]。摧毀干擾器[illegible]超人此次的最後一[illegible]。地球[illegible]居民[illegible]可以高枕無[illegible]可[illegible]

[illegible]而[illegible]因此[illegible]眼明手快的[illegible]



凌空萬里穹蒼動、崩雲幕天迅如風—

沙漠之蠱

Cinemaware 之訪談

／北喬峰

拎起行囊搭上聯合航空公司的豪華客機，我終於結束了這次異鄉採訪之旅。自窗口鳥瞰逐漸遠離的美國機場，回憶起拜訪Cinemaware公司的種種趣事，覺得有些依依不捨。不過想起在英國的許多玩家們對國外報導的殷切期待及支持，又巴不得立即回來與大家會面。繼而想起這次遠行，因許多難以啓齒的原因耽誤了不少行程，料想回到英國總部，必遭編輯們蹂躪。爲免屆時千瘡百孔、苦守多年的貞節毀於一旦，得趁著這段飛行空檔，將訪問細節預先杜撰一番。想到這裏，趕緊打開公事包、取出那本密密麻麻的筆記，開始在腦海裏勾勒出談錄的大致輪廓……。

內心有夢 築夢踏實 的創業過程

Cinemaware 公司成立於1986年1月，其創始人爲鮑伯·傑可白（Bob Jacob)、其妻菲莉絲（Phyllis)以及好友約翰·卡特（John Cutter)。約翰不但是創業功勳亦是產品開發的奇才，他親自參與了許多遊戲軟體的設計。令玩家們愛不釋手的「電視橄欖球運動大賽」（TV Sports Football)就是出自他的手筆。該公司成立的宗旨有二：設計與電影情節密切相關的遊戲軟體並建立產品獨特的娛樂風味。

時隔三年，公司的業務大有進展，員工人數擴編至四十餘人。雖然營業範圍不斷地擴大，但該公司仍堅持其一貫宗旨。其產品項目約略分爲下列三種：模擬類的電視運動大賽系列（TV Sports)；戰略類的遊戲軟體，例如旭日東昇（Lord of The Rising Sun)以及虛構情節的超現實遊戲，例如火箭突擊兵（Rocket Ranger ）和即將隆重發行的沙漠之蠱（It Came From The Desert ）。

鮑伯以極爲堅定的語氣告訴我說：「此種分類方式用意甚深。就行銷的觀點而言，此舉旨在建立穩固的市場利基並加以擴展。事後證明我們獨具慧眼，各類產品的銷售量均獲致空前的成功。在與電影相關的遊戲軟體方面，本公司所推出並交由Mindscape 公司發行的四個遊戲——核子防衛戰（SDI ）、芝加哥教父（King Of Chicago）、戰國英雄（Defender Of The Crown ）以及辛巴達儲君記（Sinbad And The Throne Of The Falcon)均甚受玩家喜愛。上述軟體的設計構想均由本人提出，至於程式撰寫及畫面繪製則交給程式設計師及畫家們負責。他們與公司並未簽定聘雇契約，是以較不受行政管理上的約束。由於委託他們設計的產品均能準時交件博得消費大衆的激賞，因此多年來一直沿用這種方式。將他們譽之爲「產品的孕育保姆」實不爲過。」

鮑伯續道：「不過此種處理方式，也有某種程度的瑕疵。由於產品採發包型式，公司在其籌製過程中無法掌握相關之影響變數，導致成品與當初賦予的理念呈現若干差距，因而引起消費者的詬病。某些玩家曾批評戰國英雄缺乏遊戲軟體貫有的娛樂風味

核子防衛戰
是部不可多得
的好遊戲

。不過我蠻懷疑這種說法的眞實性。我承認該遊戲原始程式在三個月便撰寫完畢，但是事後公司覺得程式過於粗略草率，早就將它銷毀並重新撰寫。新程式係經過詳細擘畫，理應符合一般玩家的品味才對。也許是這些口無遮攔的好事者、酸葡萄心理在作祟罷了。」

鮑伯啜了一口咖啡後續道：「爾後我們在畫面的設計理念上作了重大突破，亦即以場景相連的方式取代隨機出現的表現手法。遊戲軟體「驚心動魄」（Risk)

事先運用，玩家們一般的反應甚佳。之所以在畫面處理上作重大改變，係因我們洞察出消費品味的轉變。當然啦，其他公司鑒於市場反應熱絡，也相繼仿效此種作法。不過SSI 公司似乎以不變應萬變，其遊戲軟體至今仍堅持『一個指令一個動作』的設計風格，頗令我百思不解。」

「芝加哥教父是本公司在設計上的一種新嚐試。」鮑伯談到此主題，顯得有些神采奕奕：「本遊戲係根據社會寫實小說改編，其情節變化有千萬種組合，讓玩家每次重玩時均有新的體驗；運用不同的人物、時空背景及策略方式可獲致相同之結果。在籌製過程中，我們遭遇了不少設計瓶頸，主要是硬體方面的問題。原先我想使用光碟（CD ROM）這項設備，惟事後發現構想甚佳、可行性太差，只好忍痛加以割捨，不過却因此獲得不少寶貴經驗。」

「核子防衛戰的設計概念係自A-ccess 公司所推出的遊戲── 灘頭攻防戰（Beach Head）。這是一個不受情節拘束的場景相連軟體，玩家們可自由發揮以訓練自己的反應能力。本公司另一甚受歡迎的遊戲── 火箭突擊兵，其人物造型與核子防衛戰極爲相似，情節緊湊、畫面逼眞，值得玩家們珍藏。

筆者覺得鮑伯的談話內容越來越有廣告化的嫌疑，急忙掉轉話題詢問其他產品的概況。

鮑伯道：「三傻行大運（Three Stooges）的設計宗旨，在使玩家們玩的興高采烈、捧腹大笑。由他們的來函，得知效果相當不錯。不過在英國，由於電視節目琳瑯滿目加上觀衆對娛樂風味的欣賞層次甚高，這些潛在競爭因素導致本產品在經歷相當長的一段時間後才榮登遊戲軟體座。此遊戲的設計理念及音效由公司內部同仁負責，而程式撰寫仍採外包方式。我們原本希望在製作過程中，能運用Quick DOS，不過因爲其他因素而未能如願。一直到火箭突擊兵及旭日東昇籌製時才如願以償。」



經過鮑伯這段滔滔不絕的精彩講述，我對該公司簡短但輝煌的成長史有了大致的了解。本能覺得這家公司似乎特別標榜創新及嚐試，難怪其產品較其他競爭與優秀且獨樹一格。

筆者接著詢問鮑伯，在其設計的諸多產品中，其偏好爲何？鮑伯十分坦誠地對我說道：「老實說，我對戰略遊戲的偏好遠甚場景相連的遊戲。不過前者的進行速度過於緩慢，如果能夠大力強化場景相連畫面及遊戲情節，相信效果將會更好。

鮑伯似乎對火箭突擊兵特別有心得，話題一扯又回到這項產品上：「在情節安排上，我們賦予納粹餘孽更眞實的性格並製造與主角間的許多戲劇化衝突。其畫面生動活潑，保證讓玩家嘆爲觀止。爲了使玩家操縱人物時得心應手，我們在介面處理上下過一番巧思；此外，爲了滿足某些挑剔者對畫面的審美觀，在本身技術能力許可的範圍內，自是全力以赴，不敢稍有懈怠！」

鮑伯續道：「其　　產品也和火箭突擊兵一樣，特別注重設計理念。一方面想爲玩家構思精彩的故事情節，另一方面則又想讓遊戲百玩不厭的作法固然值得讚許，惟處理起來相當棘手。所以產品只好分爲三大類來製作，以滿足不同的區隔市場。」

從與鮑伯的閒聊中，我發現和電影相關的遊戲軟體設計方面，他可說是如數家珍；而其他類型產品，他的看法又是如何呢？鮑伯從我的眼神中似乎看出這個迷惑，不待我詢問便說道：「告訴你一個秘密，切莫洩漏出去。其實我蠻討厭兩種遊戲軟體：一是畫面水平捲動的打鬥遊戲；另一則是畫面上下捲動的射擊遊戲。尤其備有關卡的上述產品，你除了刺激感官之外還能得到什麽，眞是無聊透了。」

談到這裏，他情緒顯得有點激動。筆者唯恐他一時興起、口沫橫飛、怨氣四塞，連忙追問他偏好那些類型的遊戲？他沉思了一會說道：「我很喜歡Populous及Archipelagos



這兩種軟體。可惜這類型的遊戲，其銷售狀況並不佳。英國市場嚴格說起來還是蠻守舊的，像飛行模擬、角色扮演抑或純射擊性質的遊戲至今仍廣受歡迎，前景一片美好。」

美國有一句俗諺說道：凡是有可能犯錯的事物，都將發生。不知是否會出現在品管嚴謹、效率卓著的Cin-emaware 公司身上？鮑伯針對這個問題答覆我說：「困難及犯錯當然是無可避免。在設計過程中，就常遭遇到磁碟容量及記憶體不夠的難題。不過事在人為，我想藉著光碟龐大的儲存位址，應該可以應付裕如。我個人很想嚐試一些程式設計師認為不可行的作法，期能帶給玩家們新的創意及享受。只可惜技術上無法支援。」

筆者請他就製作過程中所遇到的困難，舉例詳細說明。他不避諱地說道：「以火箭突擊兵來說，磁碟內容差點就不敷使用。原因在於我們想要塑造所有人物鮮明的特質及性格並在情感表達方式上作重大突破。當人物遇害時，扭曲破碎的臉蛋讓你不忍目睹。為了使人物臉部表情及動作更加完美並使該遊戲得以順利推出，磁碟容量問題還只是小麻煩而已。製作之艱辛，如人飲水、冷暖自如。」

據筆者所知，Cinemaware 公司一直有心成為世界性遊戲軟體的領導者，因此他們並不沈緬於過去的歷史光榮。從最近在愛爾蘭首都柏林（Dublin ）建立分公司的行動看來，該公司的企圖心顯而易見。針對這點，鮑伯微笑解釋道：「成為世界性的跨國企業是所有電腦娛樂事業者之努力方向，我們自然也不例外。之所以將分公司設在都柏林，實乃考慮其與英國分公司較為密切之地緣關係及在情報聯絡等方面之故。平心而論，世界各地的軟體開發業者都有各自的競爭優劣勢、程式設計功力亦各有千秋。我喜歡和英國的程式設計師一起工作，他們的程式設計技巧，是世界一流的；本地的設計師火候稍遜，不過他們的遊戲理念卻頗為出類拔萃。真希望有朝一日能結合上述兩者，開發出更精緻的產品以饗大眾。」

鮑伯續道：「最近公司推出的產品都使用新設計的標籤。Spot Lig-ht公司甫於北美推出的新軟體閃電鋼球（Speedball），係屬運動類的動作遊戲，亦採用此標籤作為優良的品質保證。該遊戲一上市便光芒耀眼，令Gald-regon's Domain 等產品黯然失色。」

鮑伯一談到得意之處就喜形於色。筆者自然免不了恭維一番好讓他透露更多的內幕消息。果不其然他繼續說道：「光碟等硬體的引進，使全公司上下同仁高興不已。最近推出的遊戲—— 戰國英雄便是運用這項設備。而日本分公司所設計的遊戲—— 旭日東昇，亦使用該設備以配合NEC 公司的電腦機種。」

筆者突然心血來潮，詢問他有關電腦動畫與電視遊樂器畫面之設計問題。他認為兩者的處理方式頗為類似並強調該公司一直重視各種可用媒體之相關產品開發。他這樣說道：「電視遊樂器版的電視橄欖球運動大會，現在積極改寫成PC 版，並準備於今年年底在日本上市。為了確保不失原有的娛樂風味，PC 版交由剛剛完成ST 版改寫的小組成員全力負責。」

筆者原想發揮無冕王百折不撓的毅力，繼續訪問下去。惟見鮑伯先生的精神似乎有些不振，訪問只得就此告一段落。他在離去之時，順手塞了一疊「沙漠之蟲」的相關資料給我參考，暗示我返美之後在雜誌上為該產品大作廣告。我不忍拂其好意、再加上叨擾人家這麼久的寶貴時間，替他們義務宣傳一下也是人之常情，只好滿口答應。看著他愉快的神情，心想自己又作了一次成功的文化外交。

懾魂動魄的沙漠之蟲

此遊戲軟體的參考資料，經我「詳細瀏覽」之後，其內容大致如右：

1.遊戲內容及特色：

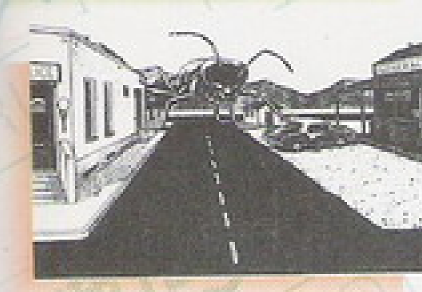
沙漠之蟲（It Came From The Desert or From Somewhere Out Of Town）的故事情節係根據五〇及六〇年代的昆蟲災難片（the bug movies)所改寫而成。這些年代的著名代表作，計有Tarantula（內容描述巨大的蜘蛛群危害人類）、Them（全片充滿橫行的巨蟻）以及Night Of The Lepus（龐大的食人兔到處流竄）！

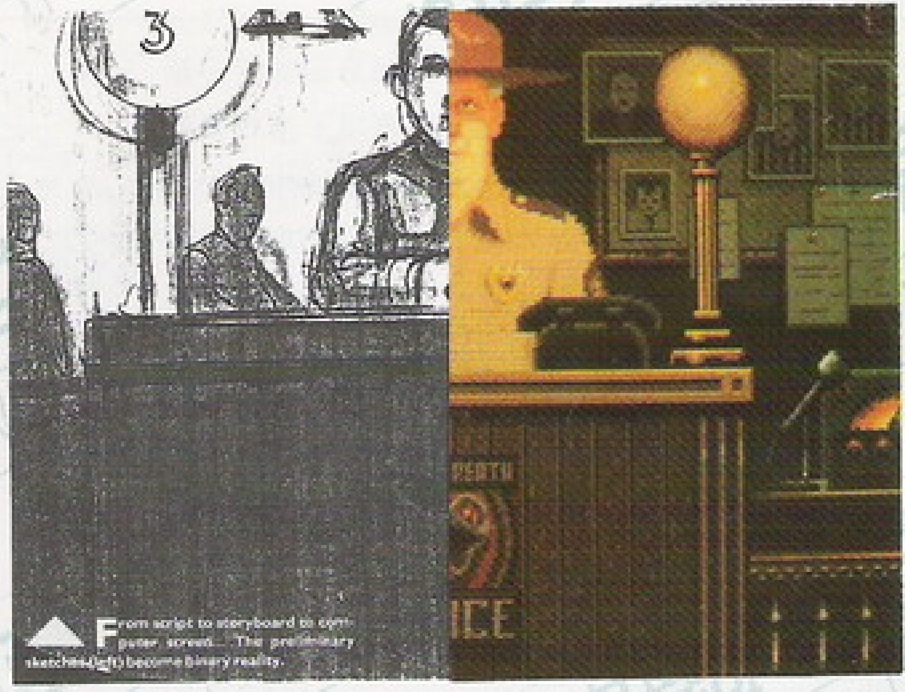
參考的電影情節，主要是描述一位年邁的地質探勘學家，他偶然發現山丘上出現不少龐然怪物的踪跡而著手加以調查。他將親眼目睹的景象告知眾人，但是大家都認為他老眼昏花，根本不予置信。後來他離奇失踪，有一位好奇的年輕人，他在探索此學者失踪之謎時，親眼見到了這批怪物。於是他力勸政府當局速謀對策以解決日漸惡化的地球生存危機，但是沒有人肯相信他的諫言。

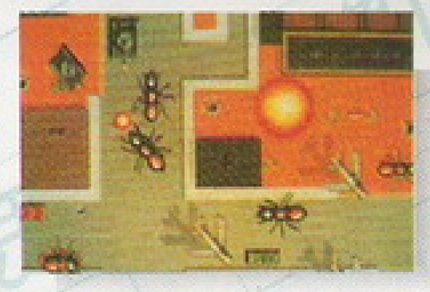
一直到巨蟻、食人兔等怪物襲擊人類的村落，眾人才慌亂地攜械相抗。惟事態一發不可收拾















將劇本搬上電腦螢幕………左邊是畫家的草稿，右邊是電腦的畫面

，連現代化的精銳部隊都無法阻止這場空前浩刼。正在危急存亡之際，這位對怪物侵擾洞察先機的年輕人，無意中發現塩水與糖蜜的混合物，正是這些怪物的致命剋星。於是他領導衆人絕地反攻，終於解決了危機並得到女主角的垂青及芳心。

本遊戲採用全新的電影劇本，舉凡人物、背景畫面及昆蟲樣式均經過專家設計。人物對白採「火箭突擊兵遊戲」中，龐恩史多福（Barnstoff）教授與女兒珍（Jane）的對話方式。Gi-nemaware公司原先覺得此方式過於佔用記憶體，而想要發展一種數位化的語音合成系統來加以取代。但是事後評估可行性不高，只得放棄此構想。本遊戲的磁碟片共有三片，目前推出的是Amiga版。

遊戲一上手的背景畫面，是一座位居沙漠邊緣的偏僻小鎮，鄰近不遠處一所大學。附近的居民多半是一些生意人，質樸的農民及天眞可愛的青少年。此外還有一位平素不信鬼邪之說的警長以及一群對原理多方求證的大學科學家。

本遊戲的情節，主要是讓男主角去說服政府當局相信此危機的存在並謀求良策。聯合同好、發揮軍隊火力以消滅怪物乃是玩家玩此遊戲的重責大任。玩家們在進行任務時，必須注意事件間的前後關連順序，可不要糟蹋人家六個月來的設計心血喔！

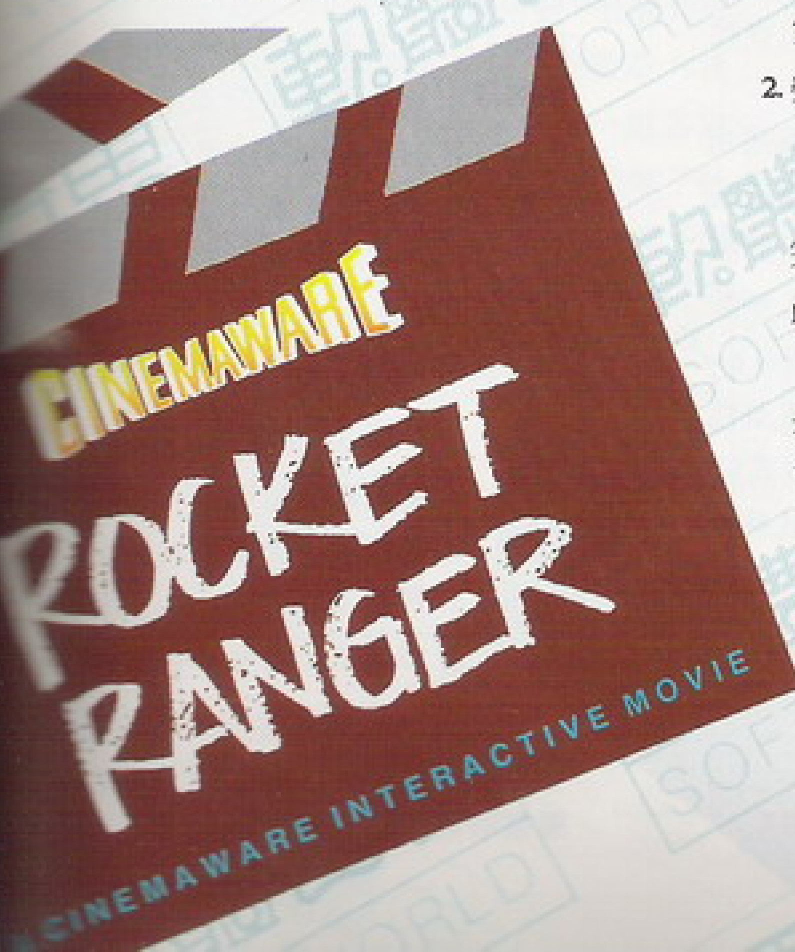
2. 勞苦功高的幕後功臣及製作歷程：

「沙漠之蟲」是鮑伯第一個完全授權他人負責的遊戲軟體。此遊戲的召集人爲大衛。瑞歐登（David Riordan）。大衛原是個搖滾樂師，在六〇年代後期曾爲蘇格．羅福（Sugor Loo-f）寫出「碧眼女郎」（Gr-een Eyed Lady）等膾炙人口的樂曲，過去的娛樂生涯可說是多采多姿。

到了七〇年代，由於樂界吹起一陣蓄留油膩長髮、滿腮鬍鬚的流行風，因而大衛放棄了流行音樂而投入電影的行列。八〇年代初期，他在魯卡斯電影公司待過一陣子，有機會接觸電腦遊戲軟體的製作核心。他任職於遊戲開發部，曾參與該公司模擬類未來運動遊戲Ballblazer的設計工作。爾後他負責爲Atari版設計雷射磁碟（laser-disc）專用的場景相連遊戲。其中最爲著名的軟體，首推自由戰士（Free-edom Fighter），此遊戲係根據日本電影「銀河鐵道」（G-alaxy Express）改寫而成。

由於魯卡斯公司所有的遊戲軟體，似乎都以程式設計師掛帥，大衛覺得自己待下去沒有什麽發展潛力，不久便掛冠離去。一個偶然的機會讓他在拜訪姐夫之時，接觸到戰國英雄這個遊戲。玩過之後覺得回味無窮，於是他以玩家身份捎了一封信給Cine-maware公司，沒料到却引起鮑伯的賞識而將他引進公司。大衛現在已是該公司娛樂遊戲小組的召集人，「沙漠之蟲」正是他的力作。

我們很榮幸地會見了大衛先生。在促膝長談之下，大衛覺得我甚爲摯誠，特地寄給我一份文



件。內容記載了「沙漠之蠱」的背景、主要角色的個性及玩家的任務目標。我自然是多多益善、喜不自禁的收下。

大衛談到他的設計工作時，強調塑造遊戲基本特色的設計規劃過程不可或缺；此外，提示背景位置、角色原始資料及場景相連順序的故事看板（storyboard），亦是他工作時的最佳拍檔。

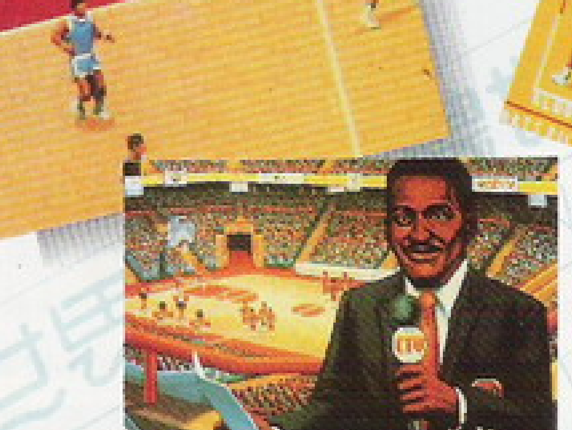
在進行此遊戲規劃之初，一切計畫表均先經過發展部門主管——佩德·庫克（Pat Cook）的審核。筆者記得鮑伯曾將他譽爲「世上最偉大的遊戲玩家」。據悉他曾在短短六個小時內，結束「羅塞拉冒險」這個遊戲。筆者想起自己尚須借助軟體世界雜誌的攻略篇才能完成任務時，不禁對此人肅然起敬、咋舌不已。

參與此項計畫的工作人員，均擁有一本藍皮書（Blue Binder）。它詳列了此遊戲所有的設計細節，衆人都將其奉爲圭臬。大衛說道：「起初這本企畫書的厚度約爲70 至75 頁，然而每週進度報告會議的召開，使我們更動不少頁數以配合實際進度。這種運作方式與電影的進度拍攝控制頗爲相似。」

該遊戲的劇本係由好萊塢的劇作家肯·馬爾維里（Ken Melville)負責。他曾爲英國電影All In The Family（在美國上映時改名爲Steptoe And Son）撰寫過劇本。鮑伯認爲他是一個具有工作狂並且才華洋溢、幻想力無窮的作家。

製作過程分爲四大部份：美術創作、程式架構、場景相連的遊戲畫面以及故事情節的發展。各部分的負責人員分頭進行，並協調溝通相關的事項。遇有爭執時，則交由大衛作最後仲裁。

遊戲畫面係由希伯斯（Hilbers）及考德拂瑞（Godfrey)負責。他們借用大衛的故事看板並使用繪圖工具Deluxe PaintⅡ及公司專用的動畫處理系統，在Amiga 工作站（Workstation）上繪製出一幕幕逼真的沙漠、城鎮及人物畫面。



電視實況轉播裏球員的動畫速續方格，每個球員都有具高矮及生理的特徵，可增加比賽的真實性。

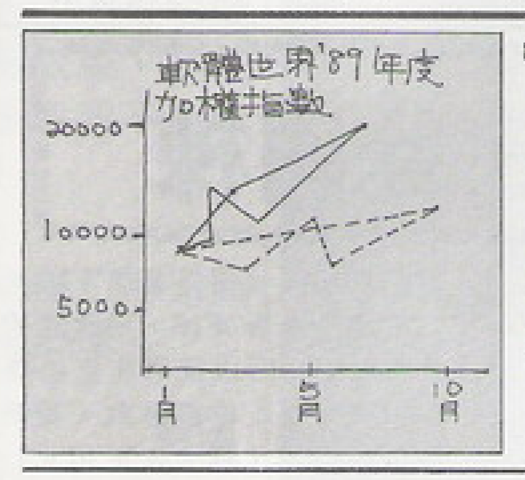
瑞迪（Randy）及大衛負責設計整個程式架構以處理城鎮、人物對白及情節是否合乎邏輯等問題。詳言之其分工方式係由瑞迪撰寫程式碼、大衛和肯執行主要計畫（Master Plan），亦即撰寫場景轉移及人物對白等程式。

主要計畫在執行時，係運用公司的despoke 劇本創作系統。此種工具讓作家及程式設計師共同創作故事情節，而在人物對白、動畫指令及邏輯旗標（logic flags）的處理上更是性能卓著。一旦劇本完成、程式設計有關畫面、操作方式及場景順序的程式也大致撰寫完畢。在將此遊戲轉製成Amiga 版之前，均可使用這套工具作任何修改。此工具使作家及設計師同時進行各自負責的部分，好比製作糕餅一般，一人製作餅皮，另一人則搗餡。

在大衛等人忙著設計程式架構及故事情節之時，湯姆（Tom）及佩德亦根據原始的場景設計來處理玩家介面及操作方式等問題。而遊戲的背景音樂及現場效果，如同糖菓的糖衣一般，是不可或缺的部分。該公司的音效大師吉米·席門斯（Jim Simmons)受命負責這方面的問題。他因設計過「電視橄欖球運動大賽」遊戲的嘶喊噓聲效果而備受上級賞識。在「沙漠之蠱」遊戲中，他特地在曲譜裏加入一些小調和弦以營造令人毛骨悚然的恐怖氣氛。

當這四大部分各自完成並整合起來時，遊戲的雛型已大致形成。當然公司在正式推出之前還作過不少修整。所以呈者面前的，永遠是精雕細琢的珍品。這是該公司的服務宗旨，也是玩家之福！

中華民國七十八年十月八日　農曆己巳年九月初九《星期日》　　要聞1版



出版公司：合聲文化事業有限公司　登記字號：局版台業字第3082號

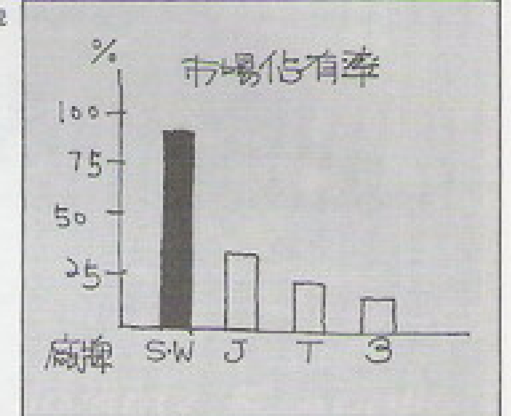
軟體快報

SOFT-WORLD NEWS

發行人／蔡美賢　企劃／史提芬　總編輯／謝明奇

發行所／軟體世界雜誌社　高雄市郵政28之34號

今天貳大張／每份訂價2元　◆第007號◆



軟體世界聯誼會第二波

清涼、有勁一軟體遊戲爭霸戰
台中時報廣場盛大演出

獎品豐富、鬪智、鬪育，請即刻報名！

〔台中訊〕軟體世界自八月十三日假台北時報廣場新生館成功的舉辦1989年全省發燒友聯誼會後，經傳播界報導，深獲各界讚許，一致認為舉辦此類休閒活動有助於提倡青少年的正當活動，紛紛來信、來電要求再次主辦類似活動。

軟體世界的初試啼聲能獲得文化界佼佼者之時報廣場的認可，令軟體世界全體同仁信心十足。這一次，承蒙時報廣場為慶祝台中館成立週年慶。邀請軟體世界與亞洲電腦於十月十四日假時報廣場台中館聯合主辦一場長達六小時的遊戲擂台賽，比賽共分為兩組，項目為A組：俄羅斯方塊與B組：快打磚塊II；每一組各取前五名優勝者。獎品計有高級電子計算機、軟體世界珍藏版遊戲、電子鬧鐘、客戶與個人資料管理系統、休閒上衣……等。比賽期間將穿插有獎趣味問答。



凡有意參加此次擂台賽的全省發燒友，請於十月七日起親臨台中市中正路九號時報廣場報名，請早報名以免向隅。詳情請電：04-2270752。



新學友書局週年慶
軟體世界產品特展

現場並有多項抽獎活動，歡迎親臨選購！

〔台北訊〕由於軟體世界在產品包裝、資料的收集與嚴謹的製作，導致市面上常常出現缺貨的情況，讓市場上第二品牌次級產品趁虛而入，剝奪了發燒友選購高品質休閒軟體的權益。

軟體世界長久以來即亟思補救之道。欣逢新學友書局週年慶，敦化、天母、重慶與賓慶四家分店同步推出自10月21日至31日為期十天的特展，屆時不但陳列軟體世界全系列產品，由國人自己撰寫，軟體世界首次推出的超級強片一「超級水菓盤」也將在現場展出，歡迎大家親臨選購。

新學友書局為配合其週年慶，除書籍、皮飾、玩具特價供應外，凡於特展期間購買軟體世界全系列產品滿300元即贈鑰題圈一個，滿500元即可獲得一份價值120元的精美禮物，還可以參加新學友舉辦的多項抽獎活動，請大家把握機會。

中華民國七十八年十月八日《星期日》　軟體快報：國內報導　2版



專訪「水菓盤」作者—徐國棟

時刻是晚上八點四十八分，軟體世界特派記者團為了採訪水果盤作者徐國棟，已吃了N次閉門羹，這是第N+1 次嘗試。皇天不負苦心人，也合該讀者有福，這次在房門口「巧遇」了。原來上體育課去，把鑰匙忘在裡面，只好請來鎖匠。這鎖匠也太差勁，弄了半天沒結果，別的鎖匠又找不著，大夥兒於是親自動手。還是徐國棟厲害。連踹帶扭終於把門打開，嘴裡直咕噥著：「下次不買這麼好的鎖了。」

記者：「是什麼動機促使你寫這個遊戲？」

徐國棟：「本來就有寫這個遊戲的構想，正巧要交C程式作業，又任選題目，所以就趁機寫了它。」

記者：「這個遊戲花了你多少時間？」

徐國棟：「差不多兩個星期。」

記者驚道：「這麼快？全天候寫作嗎？」

徐國棟：「課餘有空才寫。因為已有組合語言底子和程式庫，所以只需『組合』一下罷了。」

記者：「在寫作過程中，有那位老師指點？參考資料呢？」

徐國棟：「這段過程裡是沒有老師指點，不過我們能有今天的功力，都是被徐弘洋老師『罵』出來的，在這裡要感謝他。至於參考資料很難明確指出，主要靠靈活運用。」

記者：「寫這個遊戲動用了那些軟硬體？」

徐國棟：「IBM PC， Turbo C、MASA 以及HALO DPE Scanner。」

記者：「發現bug時，如何偵錯？使用Debug 嗎？」

徐國棟：「主要是看Source Code ，Debug 通常是偷別人程式用的。」記者加註：「今天我們對Debug 有了新的定義。」

記者：「今天你寫的遊戲已經有軟體世界願意上市發行，對於有意寫遊戲，或者還只是寫著自己玩玩的人，你有什麼心得與建議可供他們參考。」

徐國棟：「首先要有耐心，再來要有自己發展的程式館或工具程式，譬如將Scanner 的圖形檔解碼。至於建議就是要強調畫面品質。」

記者：「從原本只是交作業的出發點，到今天能夠上市發行，你的感想如何？」

徐國棟笑道：「狗屎運。」

記者：「初版程式流出去多少？」

徐國棟：「不多。我興沖沖地問學弟要不要Copy ，他竟然回答：『不要啦，又不好玩』，只好把它"冰"起來。」

記者：「在此我們想強調一點：這是一個開始，雖然它不算很成熟，但是我們希望吸引更多人來參與。另外，今天台灣要取得軟體實在太容易了——就是Copy 。可是這樣下去，有一天寫軟體的人會死掉，用軟體的人就沒軟體可用。所以我們在這邊要傳遞一個重要訊息：你寫遊戲，我們以合理的價格取得，讓大家來用。」

記者：「下一步寫作計劃是什麼？還要交給軟體世界發行嗎？不可否認，我們的發行量目前是全省最大的。」

徐國棟：「下一步計劃是打算繼續把大型電玩遊戲移植到PC上，例如1943啦。」

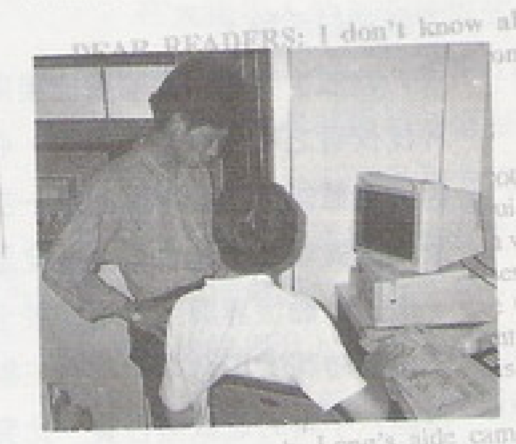
記者：「為什麼不用自己的構想？」

徐國棟：「主要是考慮受歡迎程度，因為我們還在學習摸索階段，等到懂得如何抓住顧客的時候，就會用自己的構想來寫。」

接著一陣瞎扯淡。徐國棟在記者們連捧帶哄下，留下這禎檔案相片一瞧，究竟像藍波還是槍擊要犯？



★水菓盤作者徐國棟在接受本刊訪問時所擺的"PAUSE"



★這隻蟲怎麼殺？(徐國棟與劉渭學在軟體世界研究室)





★研究伙伴——室友劉渭學

本文以傳奇文體，幽默文筆來引出資料檔修改篇，實在是可遇不可求。

請各位讀者細細品味

—— 老編



西元1989年４月１日，美國職業棒壇新成立一支球隊，名曰「邁阿密猶金（Miami Eugene）」。該隊成立之日，氣沖斗牛、瑞象萬千。好事者為之奔相走告，一時喧騰州里。四大聯盟諸首腦聞訊後，驚愕之餘百思不解。共商大計後，決定斥資延請當代最負盛名之紫微星相專家一末代張天師，自台灣跨海相助，一占吉凶。經該天師夜觀星象、日斷陰陽、損龜多次後，霍然占得一卦。其卦象義理深奧、晦澀難明。卦辭曰：「鵬起南海之濱、日月經天、斗轉星移。八七曙光綻現、旋乾轉坤、鋒芒內蘊。二八佳人及笄、弱冠年少、絡繹不絕。可汗伴獒獵鷲、金箭雕翎、四散紛飛」諸隊首腦不諳古文、連忙懇求天師指點迷津。只見張天師道貌岸然，搖頭晃腦地說道：「這鵬起南海之濱嘛，可見該隊崛起於貴國南方濱海之湄，想必是 Miami。日月經天一句，日月合之為明，再加上斗轉星移星之一字，即得明日之星一詞，足見該隊在未來，對諸位將是一大威脅，不可不提防。至於八七曙光綻現，旋乾轉坤二句，並非表示該隊於1987年成立。依老朽之見，八七旋轉，即為七八。本卦係華夏之卦，故該隊應於民國78年組成。折算西元，即為1989年。諸位意下如何？」眾人經由翻譯後，咸表歎服，Wonderful 之聲此起彼落。

歡呼過後，大家連忙追問下情。張天師續道；「鋒芒內蘊表示該隊氣數將呈現大逆轉。亦即成立之後球運平平到最後數年始反敗為勝。OK，本人解卦到此，暫停片刻。請諸位獻上 CoCa Cola 一杯，酬金請先支付一半。」眾人聞言，只得按捺住焦躁情緒，應其所求。天師牛飲了數口 Cola，核對鈔票無誤後，負手來回踱步說道：「關於二八佳人及笄一句。這二八合為十六，佳人即美人，當指你們美國佬，絕對不會是老朽。及笄乃成年之態，可解為茁壯。可見該隊命理上雖貴為明日之星，可惜要在十六年後才會稱雄一方。諸位儘可放心。而弱冠年少，絡繹不絕一句，依老朽神斷；弱冠係指二十，因中國男子二十而冠。至於絡繹不絕乃指持續的生命力，可見該隊自組成至解散，不過二十年。扣掉先前的十六年，其稱霸棒壇僅短短四年，諸位何懼之有呢？」眾人至此，焦慮之心才得以抒解，不禁振臂歡呼。天師見狀更是趾高氣揚，昂首續道：「最後關於可汗伴獒獵鷲一句。中國古代之可汗，即貴國二百餘年前原住民一印地安酋長，暫取酋之字。獒者，兇猛獵犬也。合酋、犬二字，即中文之猶字。若再加上金箭雕翎之金字，即猶金是也。猶金者，與英文 Eugene 發音相似。可見該隊隊名為 Eugene！」眾人聆聽至此，個個目瞪口呆，對這位遠來的大師簡直佩服得五體投地，紛紛搶上前去膜拜，並爭先恐後地撕裂他的道袍留作紀念。甚至有人主張在華盛頓白宮前面或五角大廈附近，興建一座比美摩天大樓之天師廟·廟前上下聯可題為：「伊朗何梅尼死、中國張天師生」；橫匾題為：「天下第一天師」。擬把天師肉體改塑金身，設壇供奉起來。張天師一聽有生命之虞，急忙於慌亂之中搶得另一半酬金，在隨身弟子的護駕之下，殺出重圍，沒命地奔回台灣。眾人於天師羽化逃逸之後，在地上拾起一本天書，有人識得此書，原來是中國大唐兩位天師一李淳風、袁天罡合著之「推背圖」，當下如獲至寶。果真在白宮附近搭起一座廟宇，以此書為鎮廟之寶。自此香火繚繞，善男信女不斷。

話說猶金隊成立後之棒壇情勢。





一切正如天師所料，該隊出師不利，首戰逢波士頓紅襪隊，提前在第七局結束比賽，投手臂折筋斷，全隊傷痕累累。此後連戰大小十數場，全軍覆沒。於是流言再度四起，什麼晦氣沖天、衰象萬千的話都出籠了。各隊興高采烈，大開香檳助慶。可憐的猶金隊，在本月初大敗十六場之後，面臨了解散命運。全隊賽後陷入愁雲慘霧之中，球隊老闆痛定思痛，在球隊會議室召集有關人員緊急會商。以下為其密談內容：

球隊老闆：「諸位大爺！本隊自成立以來，在各位通力幫忙之下，短短數月間，使本人當盡了所有財產。計有在邁阿密的別墅三棟，德州牧場一座，PLAYBOY CLUB 貴賓卡一張。我甚至連馬桶蓋都當掉，現在委身寄居丈母娘籬下，你們可憐可憐我，行行好，不要再混了！」

經理見狀，連忙接腔：「你們看看，老闆為了大家，為了讓各位有口飯吃，連自個的馬桶蓋都當掉了，多令人感動啊。你們還抱怨什麼廁所不潔、宿舍通風不良，實在太不知足啦！」

隊長不甘示弱，立即反駁：「經理大人，老闆他根本在瞎扯。一個破馬桶蓋能當多少錢？」



經理強辯：「你懂個屁！老闆的馬桶蓋是黃金打造的，外鑲鑽石。」

老闆兒子聞言一臉迷惑，望著老媽：「Mother，這玩意我們每天都在用，怎麼我不知道？」

老闆娘橫了她兒子一眼；「小孩子少插嘴！」

只聽老闆接著說道：「今天這個會議，非常地重要。諸位若是再想不出良策，再一路垮下去的話，Very Sorry！請各位捲鋪蓋走路，回家吃老米飯！！」

「聽到沒有！大家還不快點想辦法！」經理口沫橫飛，咆哮一陣之後，對著老闆擠出了笑容；「我說姐夫啊，您身子要緊，不要動氣。我就找幾個人開刀，保證他們俯首認罪。」

老闆點頭允可。經理轉身，臉色一沈：「教練，你說說看你是怎麼訓練的？為什麼連戰十六場，該敗必敗，該贏的也敗？」

可憐的教練臉色惶恐；「經理，都怪我訓練無方，致使大夥跟著受氣受累。我決定引咎辭職，請大家不要勸我、挽留我。」

經理聽後狂笑不已：「哇塞！誰要留你，少臭美了。少你一個少一份開銷，我可以廉價另請高人。」

素負正義感的隊長，立即仗義執言；「經理，你要搞清楚。教練一職，你有什麼權力任免？台灣佳樂小姐后冠事件，你聽說過沒有？」

經理一聽火冒三丈；「沒聽過，怎樣！好小子，吃了什麼熊心豹子膽，竟敢對老子如此大不敬。也不看看我的身份地位。」

「經理辦事，我放心。」老闆極力坦護經理。

「老闆，我有話要說！」隊長此時氣憤塡膺：「經理辦事，你的確可以放心。他非常照顧球員，若是遇到弱隊，比賽前夕，他都會率領球員們臨幸楓林閣，大喝花酒，搞得兄弟們手腳發軟，四肢無力，一上場比賽就被擺平了。」

老闆一聽，果覺事出蹊蹺：「此事當真？」

所有球員齊聲大喊：「千真萬確，祁望聖裁！」

經理臉色發靑，連忙抗辯：「反了，你們這批亂民，竟敢誣陷本人，陷我於不義之境。姐夫，我對您一向忠心耿耿，毫無貳心；對球隊鞠躬盡瘁，呵護備至。此番忠忱、惟天可表。縱然遭人人誣蠛，我亦毫無怨言！」

老闆娘見丈夫臉色不悅，也替



其弟說情：「老公，我胞弟數月來跟著球隊出生入死，遍嚐人間冷暖辛酸。甚至動用祖產，贊助經費。此等高義，世上少見。你怎的耳根子這般軟，聽信外人，懷疑自家人的忠誠呢？」

老闆聽後甚覺有理，不由得怒斥衆球員：「叫你們來開會，是要想出辦法解決問題，不是來造謠生事。再想不出法子，球隊就此解散。剩下的經費，我好挪用，看看在賭城拉斯維加斯能不能翻本。」

老闆兒子聽到老爸談到錢，立即大叫：「Father！給我一點錢用用。我要買軟體世界發行的GAME。像名車大賽Ⅱ、龍之忍者，三國志等。對了，還有幻想空間Ⅰ、Ⅱ集，我通通要買！」

老闆聞言怒斥：「真是家門不幸！生活已然如此拮据，還伸手向老子我要錢，免談！對了，幻想空間乃限制級，兒童不宜，你想都別想。」

哇的一聲，老闆小孩就地嚎啕大哭，會議室玻璃紛紛震碎，衆人手忙腳亂地收拾清理，半晌才恢復秩序。

老闆娘勸道：「老公，不要把工作壓力帶回家。對小孩生那麽大的氣嘛。幻想空間的情節，我們都玩過了，想起來蠻Romantic的。現代小孩早熟嘛，玩玩GAME，了解一下有什麼關係？」說完，摟緊她那雙眼紅腫的心肝寶貝。

「中國聖人孔夫子說過：惟女子與小人難養也。就是指你們母子二個。」老闆萬分無奈，一看大夥們全都擠在一旁看笑話，不覺大怒：「看什麼看！再不想辦法，經理！給我抓出去斃了。」

「經理早該抓出去斃了！」自開會以來一直悶聲不響的球隊醫生，突然開口，引起大家注意。

「蒙古大夫，自古以來井水不犯河水，早上鎮靜劑是不是忘了吃了？怎的這麼多嘴！」經理出言不遜。

「鎮靜劑早已準備多時，恭候經理大駕光臨，免費服用。」醫生反唇相譏，氣得經理手腳發抖。

「老闆，為了報答您知遇之恩，我有一計策相贈。但俗語說得好：成者為王、敗者為寇。是否採行，還請老闆您定奪！」醫生說完這番話，已是泣不成聲。

老闆急忙走向前去，執起他的雙手說道：「先生有何高見，快請說出！倘若能使球隊起死回生，甚且登上棒壇后座。本人生願與君義結金蘭，同甘共苦；死則結草銜環、牛馬以報。」

全場衆人為之動容，不禁嗚咽哽泣，氣氛肅穆沈重。

醫生遙望窗外藍天，沈思片刻後緩緩說道：「我這計策，定能使本隊在一夜之間，脫胎換骨，令球迷及專家跌破眼鏡，刮目相看。」

老闆娘急道：「我說大夫啊，你別賣關子，快點說了吧！」

醫生一雙老花眼緩緩掃過衆人，終於吐出了驚天動地的五個字—注射類固醇！

全場為之嘩然，議論紛紛。耿直的隊長率先反對：「此計萬萬不可。若以此手段得勝，勝之不武，良心難安。」

經理雖與醫生怨隙甚深，但在這方面看法卻相同：「所謂兵不厭詐。不奇謀，焉能成功？更何況目前經費短絀，唯有得勝，才能獲得其他廠商贊助。我看就這樣辦吧。！」

「使不得啊！」教練說道：「漢城奧運加拿大百米短跑好手強生，就是這樣結束運動的生命的。個人恥辱事小，國家恥辱事大。萬一被檢驗到注射類固醇時可怎麼辦？」

醫生似乎信心十足：「這點倒不必擔心。本人師承中國四川唐門，遍歷苗疆一帶，習得蠱毒神術。故在類固醇中，添加不少絕妙藥品。就憑奧運藥劑委員會這點小能耐，能奈我何？

橫金後語

○投手的資料，你可以利用本修改法強化投手的各項能力。



○打擊者的名册，詳細記載每個人的守備位置、打擊率、跑壘速、強勁度、防禦率和受傷後所能支持的局數。



保證他們檢驗不出來。」

老闆聽他這麼一說，如同吃了定心丸。當即宣佈：「理想與現實之間，大家必須作個抉擇。各位想想自己的高堂老母，嬌妻幼子，他們都不希望你們失業。好！我們舉手表決吧。」

所有球員面現猶豫之色，經過醫生再三保證絕無副作用後，一致舉手表決通過。呵，大家還是蠻現實的。

醫生見大家不再有異議，在老闆的催促下，從口袋裡拿出了煉製類固醇之秘方。諸位請看：

一、自備仙家妙寶—PCTOOLS，詳細操作方法請參照相關手冊。

二、依照遊戲手冊步驟進入遊戲。選擇 Eugene 作為你的基本球隊。先找對手進行聯盟賽，敗多少場都無所謂，只要記得賽後插入資料磁片，設定檔名儲存記錄起來即可。

三、使用 PCTOOLS 之編輯功能載入資料磁片之資料檔（檔名自己設定）。

四、Eugene 隊所有打擊者及投手之磁區（Sector）及位址（Displacement）資料如下：

(一)打擊者資料—

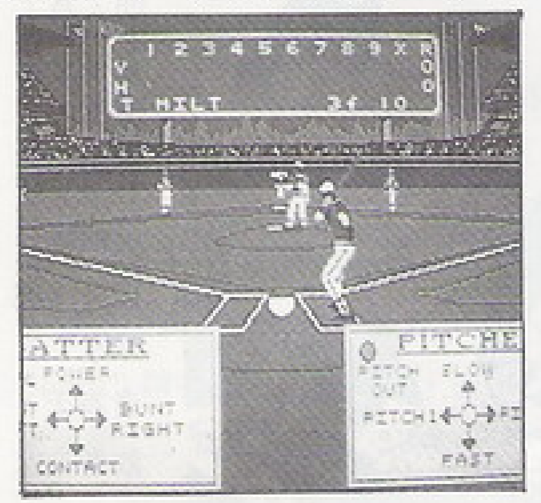
打擊者姓名	跑壘率	強勁度	防禦率	打擊率	支持局數	磁區
K.Ryan	286	288	290	292、294	296	1
D.Ertel	304	306	308	310、312	314	1
P.Bowman	322	324	326	328、330	332	1
J.Burton	340	342	344	346、348	350	1
D.Slye	358	360	362	364、366	368	1
R.Rayl	376	378	380	382、384	386	1
J.Tunnell	394	396	398	400、402	404	1
B.Arient	412	414	416	418、420	422	1
M.Edwards	430	432	434	436、438	440	1
T.Reyneke	448	450	452	454、456	458	1
P.Lukaszuk	466	468	470	472、496	476	1
D.Lukaszuk	484	486	488	490、492	494	1
D.Mcclurg	502	504	506	508、510	0	1-2
L.Hutton	8	10	12	14、16	18	2
P.Rose	26	28	30	32、34	36	2
K.Miller	44	46	48	50、52	54	2
A.Gagnon	62	64	66	68、70	72	2
G.Volkmer	80	82	84	86、88	90	2

(二)投手資料—

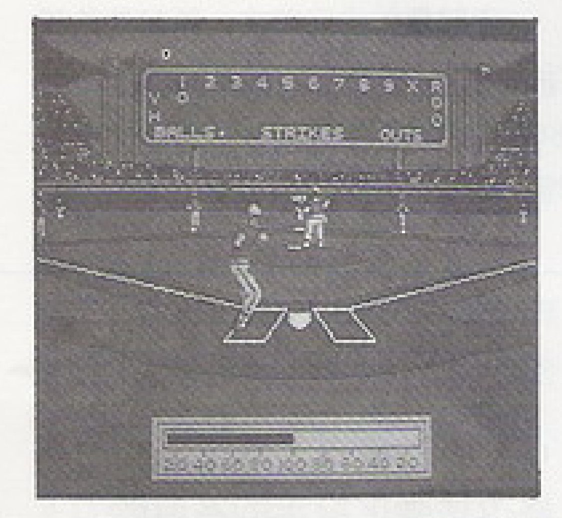
投手姓名	控球力	速度	精力	疲勞度	球路 I	球路 II	磁區
M.Edwards	180	182	184	186	188	190	5
T.Reyneke	192	194	196	198	200	202	5
P.Lkaszuk	204	206	208	210	212	214	5
D.Lukaszuk	216	218	220	222	224	226	5
D.Mcclurg	228	230	232	234	236	238	5
L.Hutton	240	242	244	246	248	250	5

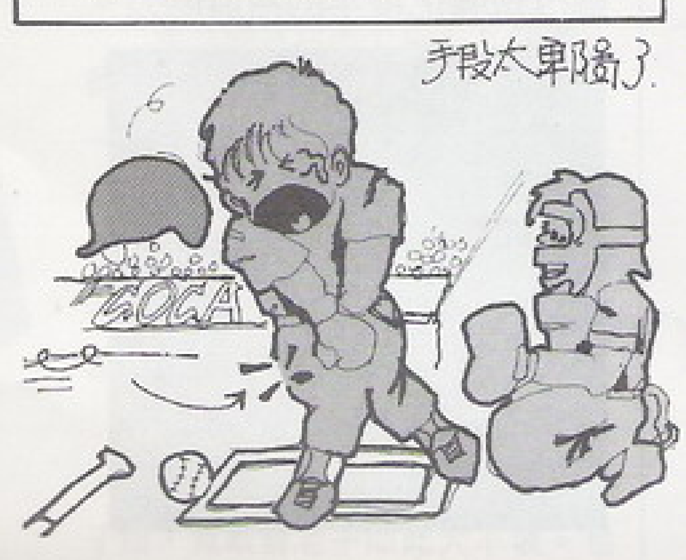
附註：表中除磁區之數字外，其餘均為位址，以十進位表示。

○修改完畢後，就可以上場大顯身手了，這次非拿第一不可。



○利用球力度量表，可以控制球的速度，相信這次定可三振出局。





五、打擊者、投手各種屬性修改值之參考表如下：

(一)打擊者屬性—

屬性名稱	修改值	說明
跑壘率	01-0A	改成0A跑壘速度最快；01最慢
強勁度	01-0A	0A值最強；01值最弱
防禦率	01-0A	0A值最強；01值最弱
打擊率	00-05、01-0A	此屬性佔兩個位址。第二個位址表示球擊出後之路徑。改成01-03表示打者常擊出滾地球 04-07則擊出平飛球、08-0A則擊出高飛球；第一個位址表示揮棒力道。改成00力道最強、05力道最弱。所以，打擊率欲為10a，則值須改為00 0A；欲為7b，則改為01 0。
支持局數	01-0A	改為01，表示支持1局 0A，則可支持10局

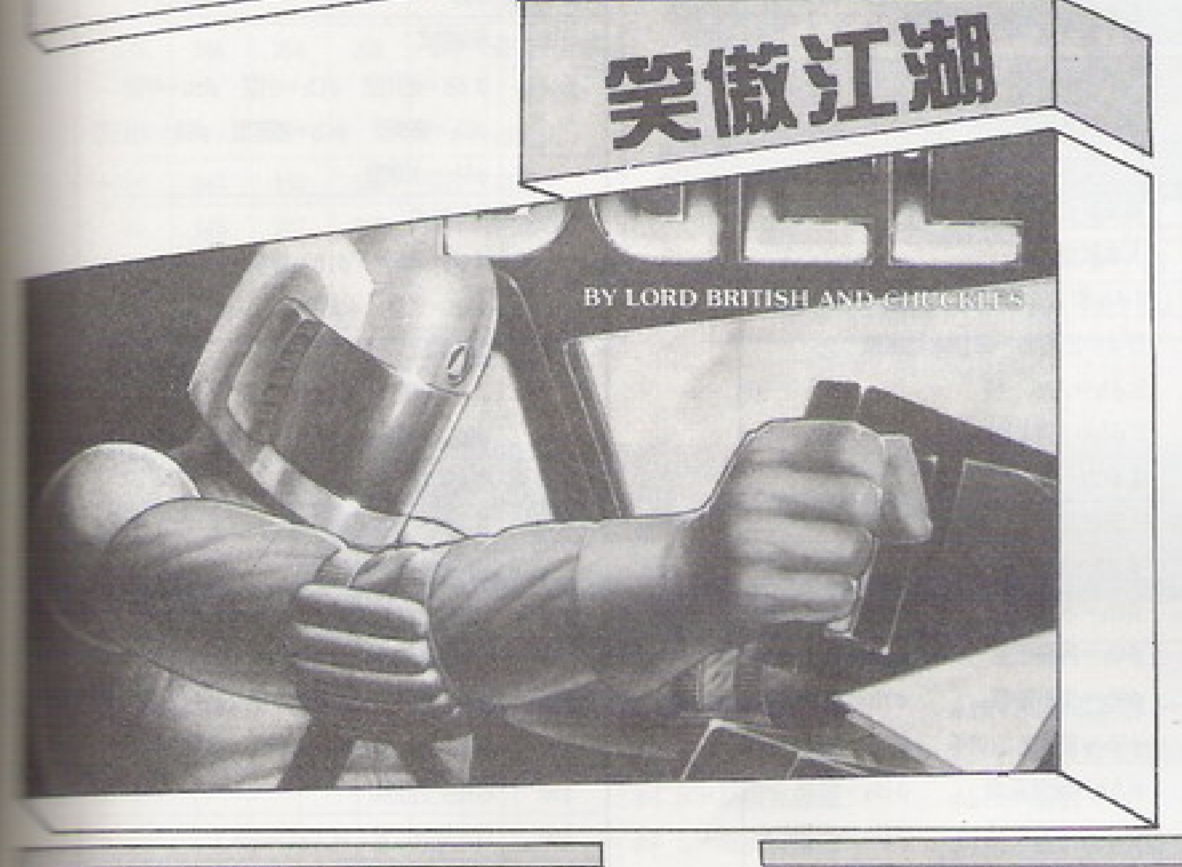
(二)投手屬性—

屬性名稱	修改值	說明
控球力	01-0A	改成0A最佳；01最弱
球速	01-0A	0A最快；01最慢
精力	01-0A	0A精力最旺盛；01則氣血失調
疲勞度	00-03	00表示不疲勞；03則表示十分疲勞
球路 I	01-07	01表示快速球、07表示慢速
球路 II	01-07	變化球；其他值如手冊所示

六、將修改結果，存回資料磁片。

豬金隊所有球員在注射類固醇後，果然在一夜之間脫胎換骨，在連敗十六場之後，首戰芝加哥小熊隊，殺得對方跪地求饒、哀鴻遍野。所有棒球專家在球賽進行到一半時，紛紛拔腿就跑，搶著去眼鏡行配眼鏡；大部份球迷賭金都押錯隊伍，一時中暑昏厥、心臟麻痺者，比比皆是。此後，豬金隊手氣正順，連戰二十場，大獲全勝，至筆者截稿前，驃悍的豬金隊正與奧克蘭運動家隊殺得難分難解。這下張天師解錯卦辭，活該四大聯盟各隊倒霉。筆者就此打烊，看 Pete Rose 發飆去嘍！

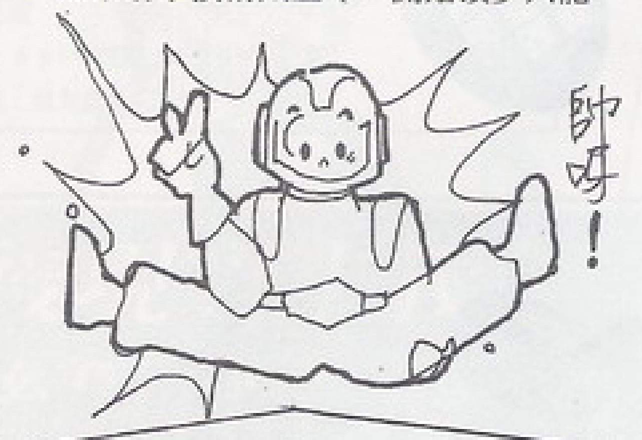




/ Trillion & W.S.Y.

話說天下大勢，安久則亂，亂久則安。西元2000年以降，世風日下，人慾橫流，宵小肆虐，盜賊並起，有心之士遂出榜招募天下英雄，組成AADA，戮力同心討賊安民。

然而 AADA 財力有限，只能資助每人2000元。如此短絀的經費，能買到多好的裝備？面對盜匪的人多勢衆和強大火力，你有多少勝算？到賭場聚財吧，賭注小，那年那月方能致富？賭注大，電腦覬覦你的財富，鐵定作弊！轉往賽車場，本想奪魁，從而名利雙收，不料却遭衆人圍攻，不置你於死地絕不罷休。回到AADA 應徵工作，却發覺不是車子太小載不了貨，就是貨主嫌你武裝太爛，不同意這樁交易。憤而直接出城找人較量。無奈射擊技術太差（一開始頂多只能有50點），一陣猛射之後，對手依然屹立不搖；反觀自己的防護力太低，三兩下就被射穿鋼板，擊中要害，一命嗚呼了——見到親朋好友呼天搶地前來弔祭，滋味可不好受。

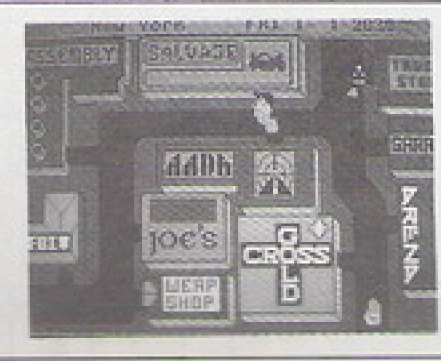


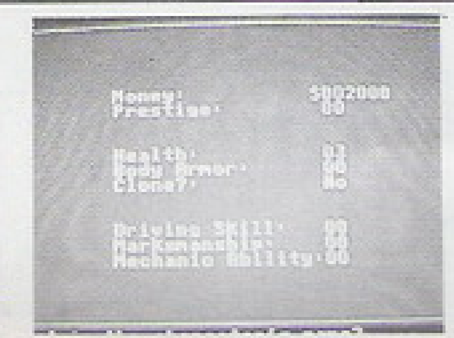
諸路少年豪傑雖有滿腔熱血，可惜學藝不精，徒令英雄塔中平添英靈。縱然前仆後繼，不絕於路，可惜AADA 成立多時，盜竊不絕，匪亂依舊。所幸上天「憐我世人，憂患實多」，遂降下一英雄：生得豹頭環眼，虎背熊腰，聲若巨雷，勢如奔馬。憑其精良之裝備，高超之武藝，轉戰各地，所向披靡，不數月，綏靖海內，萬民稱慶。

消息傳來，筆者立即不辭勞苦，跨海尋訪，終於以真誠感動，求得祕笈珍本。筆者不敢藏私，乃獻曝於此，讓諸位據以潛心苦修。有朝一日能平寇立功，名登史冊，實乃甚幸！甚幸！

20世紀之武士有著不凡的傳說!!











1.飛彈只有一枚。即使將彈葯數改到最大值。用一次就沒了。
2.作戰過程中鋼板和輪胎難免受損，每到一城鎮，別忘了進 garage 修車。這樣子就可使目前 DP 值恢復成最初 DP 值。
3.幹掉對方之後，如果近處沒有敵人，就快快下車去拆卸敵車零件，好拿到 salvage 去變賣，補貼修車費用。
4.購置武器時發現空間不夠或超重，怎麼辦？把「最大空間」、「最大載重」的值放大，或者直接改成有這樣武器。不過你只能同時擁有十件武器。

所改資料檔：DRIVERS(disk

秘笈全文如下

表(一)

"Continue with a saved driver"畫面所用data來源，全自動跟隨表(二)更新

Sector 0				Displacement
第一人	第二人	第三人	第四人	（十進制）
0～15	20～35	40～55	60～75	姓名
16～18	36～38	56～58	76～78	現款
19	39	59	79	名望



表(二)第一人的基本資料

Sector:0

位移（十進制）	說明
80～95	人名
96～98	錢（最大值=63 63 63h）
99	名望（最大值=63h）
100	駕駛技術（最大值=63h）
101	射擊技術（最大值=63h）
102	機械技能（最大值=63h）
103	人車狀態： 8φh和Cφ=出現人，無車存放本城 Dφ=出現人，車在本城車庫 Eφh=人車一體 Fφh=人車同時出現
106	生命力（最大值=63h）
107、108	人所在城鎮：（兩位元組同值） φφh=華特城　φ1h=曼徹斯特 φ2h=水牛城　φ3h=西格拉斯 φ4h=阿爾巴尼　φ5h=波士頓 φ6h=史格雷頓　φ7h=紐約 φ8h=普羅維的恩斯　φ9h=匹茲堡 φAh=赫里斯堡　φBh=費城 φCh=大西洋城　φDh=巴爾的摩 φEh=丹佛　φFh=華盛頓
114	防彈衣的防護力（最大值=63h）

註：尾添h的數字為16進制，以下皆然。





第一人的複製人資料

Sector:0

位移（十進制）	說明
120～135	人名
136～138	錢
139	名望
140	駕駛技術
141	射擊技術
142	機械技能
143	人車狀態
146	生命力
147、148	所在城鎮
154	防彈衣的防護力

註：各項內含值意義同表(二)



第一人第一部車主體

data　Sector:0

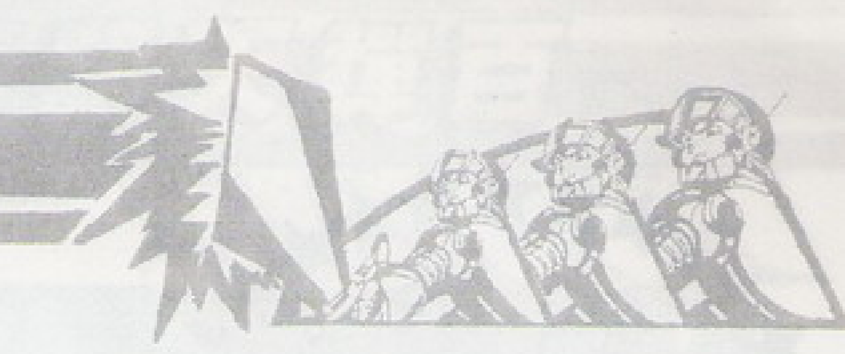
位移（十進）	說明
160～175	車名
176	車身型式： φφh=速跑型　φ1h=小型　φ2h=中型 φ3h=豪華型　φ4h=載客型　φ5h=載貨型 φ6h=卡車型
177	底盤型式： φφh=輕型　φ1h=標準型 φ2h=重型　φ3h=超重型
178	懸吊系統： φφh=輕型　φ1h=改良型 φ2h=重型
179～180	最大載重（最大值=63 63h）
181～182	剩餘載重（最大值=63 63h）
183	最大空間（最大值=63h）
184	剩餘空間（最大值=63h）
185	操縱等級（最佳值=63h）
189～191	車子總值（最大值=63 63 63h）
192	電瓶狀況：φφh=故障　8φh=正常
193	電瓶所佔空間
194	目前電瓶電量（最大值=63h）
195	最初電瓶電量（最大值=63h）
196	動力系統型式： φφh=小型　φ1h=中型 φ2h=大型　φ3h=超級型
197	動力系統目前的 Damanage Points （最大值=63h）
198	動力系統最初的 Damanage Points （最大值=63h）
199	動力系統位置
200	動力系統所佔空間
201	動力系統狀況： φφh=故障　8φh=正常



第一人第一部車四個輪胎的

data　Sector:0

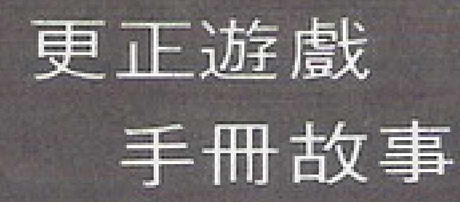
第一個	第二個	第三個	第四個	位移
204	212	220	228	型式： φφh=標準型 φ1h=重型 φ2h=防爆型 φ3h=固體型
205	213	221	229	目前DP值（最大值=63h）
206	214	222	230	最初DP值（最大值=63h）
207	215	223	231	位置
209	217	225	233	狀況：φφh=故障 8φh=正常





第一人第一部車五塊鋼板的data Sector:0

第一塊	第二塊	第三塊	第四塊	第五塊	位移
237	245	253	261	269	目前DP值（最大值=63h）
238	246	254	262	270	最初DP值（最大值=63h）
239	247	255	263	271	位置
241	249	257	265	273	狀況：φφh=故障 8φh=正常



F-15軟碟存放遊戲進度步驟

1.用DOS FORMAT指令製造空白人物資料片

2.將Disk A放在A磁碟機，人物資料片放在B磁碟機鍵入COPY A：＊.＊ B：按ENTER鍵。

3.拷貝完成後，將人物資料片放入A磁碟機，鍵PLAY再按ENTER鍵，一會後，電腦會要求你放入母片，將Disk A放入A磁碟，按[A]鍵檢查成功後，再換入人物資料片，按任何鍵即可開始遊戲

表(八)

人資料的起始位址

人	1	2	3	4
sector	0	9	18	27
displacement	80	152	224	296



表(七)

第一人第一部車十件武器的data

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	位移
276	284	292	300	308	316	324	332	340	348	型式： φφh=機關槍　φ1h=火焰噴射器 φ2 h=火箭發射器　φ3 h=無後座來福槍 φ4 h=反坦克機槍　φ5 h=雷射 φ6 h=地雷投擲器　φ7 h=鐵釘散落器 φ8 h=煙霧器　φ9 h=油漆噴霧器 φA h=噴油器　φB h=重型火箭 φC h=空白
277	285	293	301	309	317	325	333	341	349	目前DP值（最大值=63h）
278	286	294	302	310	318	326	334	342	350	最初DP值（最大值=63h）
279	287	295	303	311	319	327	335	343	351	位置
280	288	296	304	312	320	328	336	344	352	佔用空間
281	289	297	305	313	321	329	337	345	353	狀況：φφh=故障　8φh=正常
282	290	298	306	314	322	330	338	346	354	彈藥數（最大值=63h）

各人各車資料的起始位址

車\人	1	2	3	4
1	0，160	9，232	18，304	27，376
2	0，480	10，40	19，112	28，184
3	1，288	10，360	19，432	28，504
4	2，96	11，168	20，240	29，312
5	2，416	11，488	21，48	30，120
6	3，224	12，296	21，368	30，440
7	4，32	13，104	22，176	31，248
8	4，352	13，424	22，496	32，56

註：表中數字對＝（sector，displacement）

終極警探

榜上 黑名單

飛刀LOUBARD1．IO	
鏢鍊LOUBARD2．IO	忍者NINJA．IO
大腳BLACK．IO	道場弟子KARATEKA．IO
棒錘BATTE．IO	道場主人SAMOURAI．IO
電鋸LOUBCHEF．IO	窗口的惡人LANCEUR．IO
長鞭TINA．IO	飛車黨 PROF．IO

＊在尚未詳讀本文三次以上前，切勿立即修改。

＊在修改之前，勿忘將磁片備份起來！

＊一定要將磁片備份起來！！！

下列一份黑名單，凡榜上有名的「角色」，只要按照後面的程序如法泡製，保證「失蹤」！

我們要在備份過的磁片上動手腳，例如：COPY NINJA.IO TINA.IO /O.K

警探智勇，猶如猛加拉勇士的化身！

如此一來，長鞭的女人就會神秘地消失；筆者習慣用NIJA.IO來動手腳，各位也可試用其他檔案。不過要是沒選好，遊戲將無法順利啟動。

進入遊戲時，將母片置於A磁碟機，再從動過手腳的磁片啟動，載入硬碟時亦相同。

最後建議只消去LANCEUR.IO和PROF.IO兩個障礙。因為你想要的東西很可能就在被你消去的人物身上，除非對某位角頭委實頭大，否則還是打通關比較保險。萬一實在不得已，只好禱告東西分布現存的人物上了。還有；把握時間和機會，否則……。



預言奇兵 尋寶秘訣

/ 柯志祥

在遊戲初期，主角身上的裝備少的可憐，一個不留神就被打死了。到了接受第一個任務後，甚至會出現個HP 高達兩百多點的敵人，若是沒有強力寶物協助，保證讓牠砍幾下就OVER 了。

寶箱共分成三種，第一種是空的，這就不用提了，第二種放的是特定的物品，在此也暫且不提，第三種個數最多且內容均是隨機選定。打開多半是不等量的黃金而已。作法簡單，卻得花些時間，在打開寶箱前，先按CTRL－S存下進度。打開寶箱後，假若出現的物品不合意，再按 CTRL-L 來取回進度，如此可重覆開啟同一寶箱，一直到威力強大的武器護甲或是物品出現為止；如果覺得本身的威力已經差不多了，又對如此反覆挖寶感到不耐煩，則往後可以不必如此。當然，除非你不打算使用投射性武器，否則箭和魔法物品也不可放過。

例如筆者在完成第一個任務前，已能與80點 HP 和兩百多點 HP 的敵人對殺而輕漂亮獲勝！想像一下，頭戴鑽石盔，身穿 GENDOR 人製的全身護甲；雖然用的是普通手套，但是右手持的 DARK LONG SWORD 有18點威力，左手持的 WRAITH DAGGER有6 點威力，合計共有24點的威力，雖然比另一把找到的HIDEOUS HALBERD 具31 點威力還弱，但厲害的是左手中的匕首禁錮著無數生魂，每打一次就能吸取 8 點敵人的 HP 為己用，過癮極了。不必再傻等 HP 回復。本祕訣也可用在昇級上，當 EXP 達到昇級標準前先存下進度，若是對昇級後的數值不滿意，可以再回復到昇級前的狀態重來。另外若是遭遇強敵可以先打傷牠，再去攻打強敵，再逃到弱敵的房間去回復體力，再回來厲害的敵人都會被磨死。



熱血高校 拳打街頭混混 腳踢角頭老大 不亦快哉！

各位玩家，是否過了一番的奮鬥，終於除去了不良少年，這個遊戲可能說是從大型電玩移植到IBM PC上一個相當不錯的動作遊戲，只是其困難度稍高，在時間的限制下及暴徒的圍攻下，常使人有力不從心之感，在此筆者提出幾個快速過關的方法。

第一關　遊戲一開始即立刻向最右方快速移動，至離月台的終點差不多一個地磚時停住，然後再把暴徒一個一個踢下月台，即可快速過關。

第二、三關　其快速過關的方法同上，只是地點是在最左邊，對付飛車黨，只要其飛踢的距離正確，便可迅速過關，至於第三關方法同一第一關，只要將暴徒踢下水中即可。

第四、五關　由於這二關沒有像前三關的快速過關法，但仍要到最左或最右邊，以免遭到雙面夾攻，至於頭目只要將他踢倒在牆邊，等他站起來，再次把他踢倒，反覆數次即易過關。

/L.Y.T

註：⑴若來不及到最左或最右邊，可能會遭到圍攻，讀者不妨使用飛踢，即可快速到達，但千萬不要按太多次，反而使自己先跳下去，那多划不來。

⑵在四、五關的時候，千萬小心不要被擊倒，否則大概只有被挨打的份了。而沒有還手的餘地了。

魔鬼訓練營 報告班長，俺過關了！ /花中小組

嗨！各位英勇的阿兵哥，是否已從魔鬼訓練營結訓，或者你還在接受士官長的摧殘，不管怎樣你都要把握下列要點：

㈠體能訓練：

①遇到鐵絲網或空心的管子，不需提早臥倒只要在距離半步時臥倒，可見整個身體臥入其中，節省匍匐時間。

②分辨高牆和矮牆，高牆要匍匐，矮牆要翻越。

③伏地挺身和攀吊梯時可配合節奏感交互按鈕（常玩運動類型的玩家應不陌生），但不要埋頭亂按，隨時注意「你」是否在動。

④翻牆或壕溝時間要抓穩，否則砰一聲應聲倒地智商減30。

⑤接近狼狗出現地時如吊梯、滑輪、樹木時，不要跌倒，否則會被萊克追上，來回咬二口。若狼狗出現地為短吊梯或樹木時，只好等狼狗走後再前進。

㈡冒險訓練：

①手榴彈炸藥都要拿，士官長的加分可不少。

②拾起手榴彈及炸藥迅速擲出或放在門之前，炸彈在[illegible]形箱中，若擲手榴彈位置正確（即拾彈點）可到前方地雷。

③前腳跑至地雷旁時跳起為越過地雷最佳時機。



④提早下滑輪然後臥倒，逃過一劫後，起身並小心地面掃射，此時要睜大眼睛看子彈，因為此處背景顏色與子彈火花顏色相近（指單色螢幕）。

㈢單鬥訓練：

①一看到背後出現的小人，馬上取槍轉身，動作要一氣呵成，太慢會遭毒手。

②無論偷襲或搏鬥敵人都要速戰速決，而且一定要贏，招式以踢的殺傷力最大，建議你每踢二次就出拳一次交替使用，必勝！！

③槍口對敵人時，一看到馬上開槍擊斃。背對敵人時，要在二個人身長外臥倒匍匐至他身旁搏鬥（此處敵人指持槍者）。

④不可錯過手榴彈，一看到手榴彈便「減速慢行」，否則死的是你。

⑤要有不是他死就是你亡的高度意識。

㈣附註：

①不論何時何地，不論做規定動作或跌倒，只要你停下來就扣分數，所以減少失誤，動作迅速，才是得分之鑰。





五洲四洋乘風破浪 冰天雪地斬妖降魔

/RPG WANG

敝人自國中就是 RPG 的愛好者，日夜憂勤樂在其中。可惜我有個最大的毛病一懶惰。因此從沒好好把一個 GAME 玩到結束，更別說要自己去畫地圖、記筆記了。因此，創世紀Ⅳ、Ⅴ，冰城傳奇，幽靈戰士等大型 RPG 雖然都會讓我瘋個十天半個月的，但最後的下場總是不了了之。然而，在我RPG的冒險歷程上最令我懷念的還是"春之石"這個既生動又精緻的小型 RPG。（雖然我還是沒把它玩完，每次打完風火金冰魂五大守護神，卻正好不夠生命點去面對女巫和那二條惡龍，多次傳送出來補充"能源"再殺進去，都是在最後的時刻馬疲人乏地敗下陣來，所以……唉！）七月初買到冬之魔，努力了十多天的結果，摸出不少"頭緒"。也因創造人物的致命錯誤而迫使自己從頭開始，在此提出來與各位 RPG 的同好互相參考。頭一次自己動手畫地圖、記訊息，大概心中有一種對"春之石"的歉疚吧！

㈠人物創造篇一說起人物創造只有一個秘訣，就是要有耐心。只要你不斷地創造，喜新厭舊，必能創造出不錯的隊伍。⒜職業一不論何種職業，各項指數最好都在10以上。（你不要認為這是神話，本人的新隊伍各項指數都高出13，這就是"耐心"的可怕。）此外隊伍的最佳組合最好是巫師、武士、學究加賊，此四者缺一不可。別相信僧侶，空手道加功夫再抓狂也只能砍蛇和蜘蛛，遇上大怪物他也只能原地唸佛。此外如果你聽過"靠天不如靠己"這句話，牧師你就絕不會讓他加入的。剩下的空缺可由野人，幻想者其中之一來補，看你需怎樣的隊伍而定。⒝種族一最好全選人類，你會發現只要有耐心，人類的各項指數通常平均十分地高，每個隊員能文能武是人類隊伍最大的優點。至於其他種族，嘿……雜牌軍是很難生存的。記住，人是萬物之靈，想想你自己的身份，⒞技能一武士學觀心術和說服術，因為冒險時你會發現錢少得可憐而商人奸得可怖。為什麼需要小心地選擇技能呢？原因是很多學院都在海外，當一場戰鬥你只能賺幾十塊而買船卻要六百塊時，你就該考慮那些必要技能應該優先學習。（別忘了賺的錢還要買武器盔甲和食物，以及療傷。唉！錢四腳人兩腳…。）巫師學四大魔法其中之一加上魂魔法即可。學究一定要學武器常識，不然你就得花四十塊去檢定一樣價值通常只值兩三塊的東西，甚至你會把兩萬塊的魔斧當破銅爛鐵賣。再學物品常識就可上路。賊學斧技再加上偵測陷阱就萬事 OK。要是不學偵測陷阱，探索地下城時會死得十分難看。也許有玩家會問為什麼解除陷阱不一起學？那是因為偵測到的陷阱多半可逃過或受傷較輕，而且解除陷阱在大陸東南海岸的一座地下城中可以學到，而你到可以進入地下城之前有很多事還要靠斧頭解決。最後的一人你若選幻想者，那麼最好學觀房術和召喚術，觀地術在大陸北方一個有橋相通的圓形島可找到學院。要是先學觀地術，其他你只好游泳去學了。如果以上勸告你確實遵守，我保證可以一帆風順地升級斬妖，而且不用 SAVE 就可以活得很開心。如果你此時人物未超過五級而正痛苦掙扎，勸你重新組隊捲土重來。否則，升到十級你再發現有什麼不對勁那就後悔莫及了。

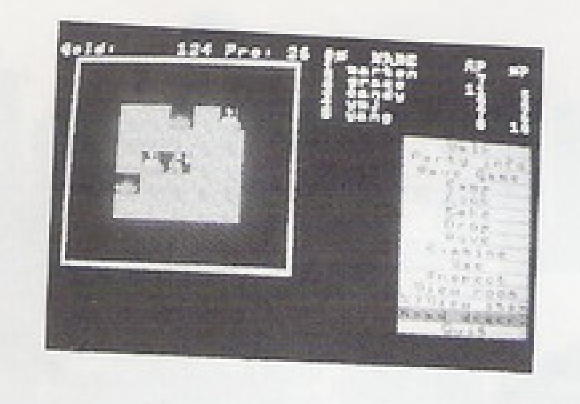
㈡靠神不如靠人一神的種類很多，紮營後事奉一下可得到螢"華麗"的幫助，例如法力突增到190點，死去的隊員可以復活等。到處都有廟宇，五位隊員可信仰五位不同的神，"冬之魔"的世界中出現的多神崇拜可以說是 RPG 的一項創舉。但想是作者為顧及遊戲難度，把禱告的成功率設定成20%。敝人研究了很久才發現所謂20%是若五個隊員都有信仰，紮營時輪流祈求，五個神中"最多"只

有一個會聽到，還不一定是你需要的那一個。隊員垂危需要醫治時戰神卻施戰鬥用法術，你想驅魔、和平之神會把你傳送到無人孤島，是遠戰場沒錯，但沒船你也就只好關機重來。其實，初期的戰鬥多半自己可以應付，用不著諸神來救。法力190點用在一場戰鬥太浪費了，我在東方魔島砍惡龍時，法師也只用了40點就燒得冰龍、火龍各種惡龍變成龍肉串燒。還有最大一個問題就是信仰一個神明需耗用一定的智慧點數，尤SHAMAN派諸神耗用更多，若不能精打細算，你遇到學院時空有腰纏萬貫而教授們卻嫌你智商不足，多可惜啊！敝人第一支隊伍就是見廟就拜，見神就跪，以致該學的沒能學到還染了一身"神氣"。



㈢開始踏上冒險的路程一開始時隊伍會位於一座廢墟的左方，上方有座城市 Seaside ，買一些匕首、短劍、小斧給你的隊員們，注意武器配合技能。城中的卡蜜爾神除非你想到孤島上過一生否則最好別信。出城後向東方走14步可到達 Elbarat 城，這兒醫藥費比別人便宜一半，食物和住宿費也很便宜，城外的樹林中有不少蜘蛛和昆蟲人是個練功的好地方。城中酒吧有個老婆婆會告訴你城外南方有一座地精的營帳，進去砍殺一陣，宰了他們的首領，別忘了搜搜各個營帳，可以找到一個殘破的卷軸，英文不好沒關係，記住最後那個"X"字就對了。

（別急著找 Gamur 神麻煩，隊員至少升到3級以上進去比較保險）歷經十多場戰役後由 Elbarat 向東走十幾



步，再向北走六、七步，可到 Paladine 城，出 Paladine 向北走十七步再向東走七步，可以看到 Erguard 城，在此接受第一次升級，此後來回 Erguard 和 Elbarat 城訓練隊員直到升上第三級。

㈣大陸上的其他城市一 Erguard 城東方三十多步處有一座 Jan-thrin 城，你可以來此瞻仰一下船的價錢。Janthrin與Erguard 城中間有一間 Itemlore 的學院，由那兒向西五步再向南走三十多步可以到地下城入口，地下城中有一座 Pirate's Core 城，在那兒你可以為你的巫師買把好匕首，為學究買件皮甲，不過你的存款起碼要有三千塊。在地下城的東北角有一間偵測陷阱的學院，東南角有一間解除陷阱的學院。要到達這些學院還非得經過一些陷阱，自求多福吧！

Erguard 城北方十幾步處有一座 New Gleon 城，這裡的船更貴，不過有一間訓練所，可以來此升級檢定。Erguard 城向西走三十步，再向南走7、8步可以看見一座 Akistu 城，城中有斧技學院和矛鎚學院還有戰略學院。拜託戰略不要去學，又不是在玩"三國志"。讓巫師或學究學矛鎚，可增加隊伍的攻擊力。Akistu 城向北直走可進入一個水底隧道到達 Gamur 神殿所在的島。向西北十多步可進入 Alynhawk 城，城中武器和盔甲都很便宜。

㈤大陸以外的地區一當你積存了足夠的金錢可以出海後，你才知道世界有多大，北方有凍土苔原，在那有許多學院散佈在小島上，當然兇惡的怪物很多。大陸東方由 Janthrin 城向東直航，先可遇見一個島，有狹小的海岸平原，其他都是山岳。山岳群



中有縱橫的水道，可以找到一個聖水池，飲了聖水可以療傷。繼續向東航行，可遇見一個魔島，整座島一半森林、一半山岳，山岳中別有天地,有地下城和一艘帆船。不過這座島十分險惡，山區的怪物人物不升到10級是很難全身而退的。連外面森林的那些怪物沒有七、八級也很難對抗。因此奉勸各位冒險者沒充份把握莫向魔島行。大陸西方是樹藤大陸或是沙漠大陸很難判斷，不過要向西航行很久才到，在那兒有很多城市，是高級隊員練功的好地方。大陸西南方有一個全部被火包圍的島，在那裡你可以找到四大魔法中火魔法的學院。凍土苔原的北方有一個島，不太大但中間山區別有洞天，白色勇士的神殿就在此處。你會先進入一地窖，且看到一個聖水池，在聖水池後方的牆中有一個是透明牆。從此進入會發現一個很龐大的地下城，且會發生很多極慘烈的戰鬥，因為其中的怪物實在是前所未見的強壯。整個地下城可分為中間的神殿和散佈各個角落的房間，房間可分為十個,各代表冬之魔中的十種職業，你若是沒有某種職業的隊員，在那個職業的房間自然也沒有任何事情會發生。若是有巫師的隊伍進入巫師房，隊伍中的巫師會被要求一個人面對一場戰鬥。由於這個地下城實在需要太多的戰鬥，所以目前為止敝人還未能探索完，勸告各位玩家一面SAVE一面探險，小心為上策。在整個"冬之魔"的領域中，還有一塊位於東南的大陸，號稱"死亡之地"，隊員一路上





陸地走一步就減少幾格生命點，至今本人仍不知如何探索那塊大陸。大陸中央有個像金字塔的方塔型，像是力場中心，為探尋究竟我已和死神照面很多次了。只有求諸各位玩家了。討

(六)一些其他的小技巧—(A)討價還價，沒有別的方法，只要有〝耐心〞。市場裡的商人通常肯降價四次到五次，若惹怒了他只要出城再回來，他又笑嘻嘻的了。而旅行的商隊通常貨價一定比城市便宜，勸你見好就收，商隊的商人生氣了就不是離開商隊可以解決，而是你要失去買你想買東西的機會。在城市裡買東西只要持之以恆討價還價，必能求得最低價。敝人有一次買一萬二的魔斧竟然可以殺價到七千多，你可以想像商人臉色有多難看。(B)海戰—海怪一隻一百五十個經驗點，幽靈船一艘一百二十五個經驗點，海盜船一艘一百個經驗點。這樣看來，海上戰鬥實在比陸上戰鬥要賺得多。不過要注意船的損壞程度，通常二十幾點時就該回航，否則炮彈命中率一時失常你就死得很難看了，記得多 SAVE。海怪只要不讓牠接近邊，遠遠的轟牠幾炮，其實牠是最容易對付的。海盜船和幽靈船比較難纏，盡量和它們保持在同一線上耐心地對轟就可解決了，買船出海最好手邊還要剩三百塊左右的修理費以便隨時靠岸大肆整修一番，這樣你就可以遨遊四海了。(C)查看武器—若你的學究有武器常識，通常你會覺得一天只能查看一樣物品太苛薄了。建議你可以在經過幾番征戰後，帶著傷痕累累的隊伍找一個住宿價在二十塊左右的城市，睡一天出城查看一件物品，重複幾次此過程就可達到休養和檢查的目的了。

(七)補遺與後言—浪費了不少口水，希望你能得到一些助益。以下附上一張 Gamur 神殿的地下城詳圖和解說，在那兒你可以得到一些魔法武器與盔甲以掃蕩群魔，若是你不喜歡它們把它們賣掉也能得不少錢。順手畫了一張矮人的工作室所在之處的詳圖

①床
②鐵Key（用它打開⑦的籠子可發現密道。）
③書櫃（推動它可發現密道。）
④卷軸
⑤玻璃箱中躺了個人（參考⑧）
⑥藍色和紅色的藥液（參考⑧）
⑦鳥籠關了隻老鼠（參考②）
⑧棒子（用棒子敲開⑤的玻璃箱，再拿⑥的藍藥給他喝，可得一段訊息。）
⑨ 鐵釘鉆釘
⑩灰爐
⑪燒紅的煤
⑫燒了一半的紅蠟燭

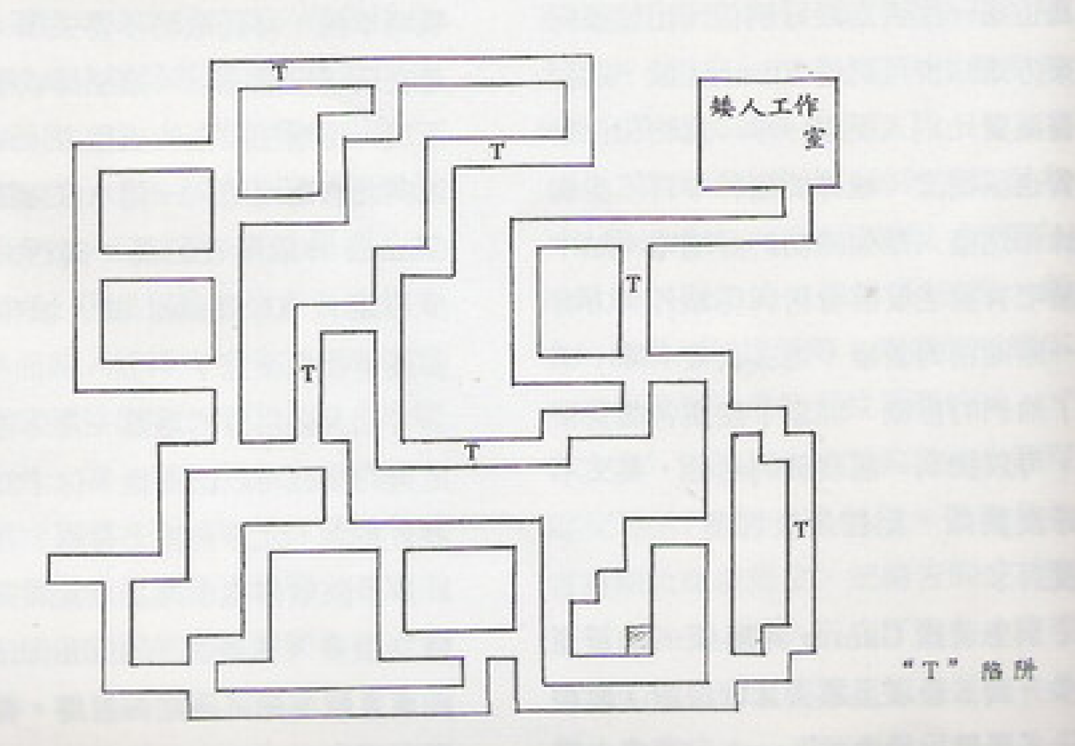
Crush

⑬木製祭壇（移開它可出現密道）
⑭和一隻火戰鬥，並拿取魔法矛鏈
⑮和一隻鬼火戰鬥，取得魔法匕首
⑭和一隻鬼火戰鬥，並拿取魔法矛鏈
⑯和一隻鬼火戰鬥，取得銀製Chain
⑰和一隻鬼火戰鬥，拿到魔法短劍

〝D〞表有木門
〝T〞表陷阱
〝W〞表透明牆
〝M〞表密道
〝E〞表出口
〝a〞表戰鬥
〝K〞表重要訊息

未得知K處的訊息，絕對不要去Crush房間。

，那個地下城位於西方大陸的道路盡頭。你可以到那個工作室去將你的武器和盔甲重新冶煉和加上各種魔法，不過先決條件你一定要有錢，冶煉起碼花兩三千，加魔法沒有一萬是成不了事的，多存點吧！還有幾個謎希望各位玩家不吝指教：(1)魔島上的地下城有個房間裡面有個鐘不知道有何用途？(2)魔島山區中的湖對岸有個柵門要怎麼樣打開它？(3)死亡之地究竟要怎樣去克服？以上這些問題還請各位同好多多幫忙，希望我們都能早日斬除邪惡的冬之魔，再見！





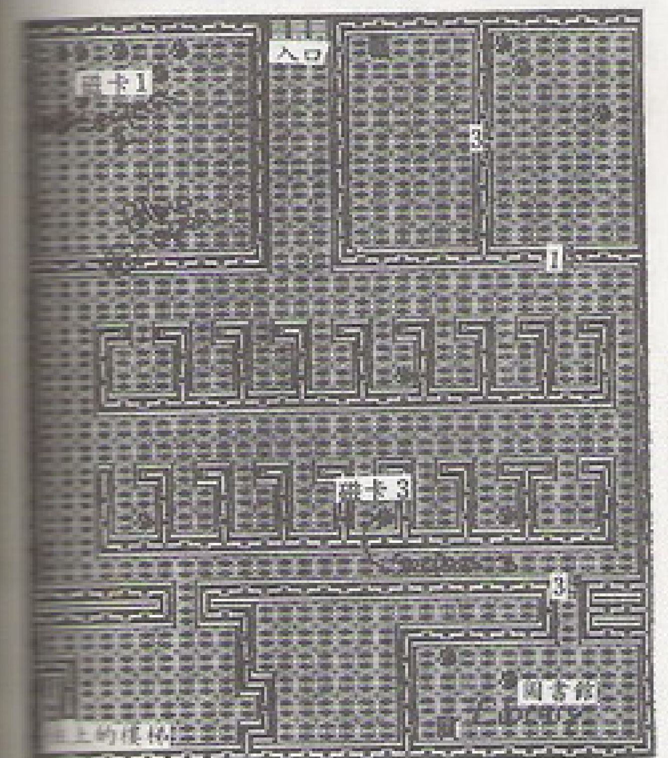

WASTELAND 大完結

沙漠傳奇 荒野遊俠

/Y.M.J

「沈眠者」基地（Sleeper Base）

我們依 Max 之言到東北方去，果然找到了一座原本不存在的建築—沈眠者基地。這座基地相當巨大，共分三層，不過內部一片死寂，空無人影，倒和它的名字頗為相稱。



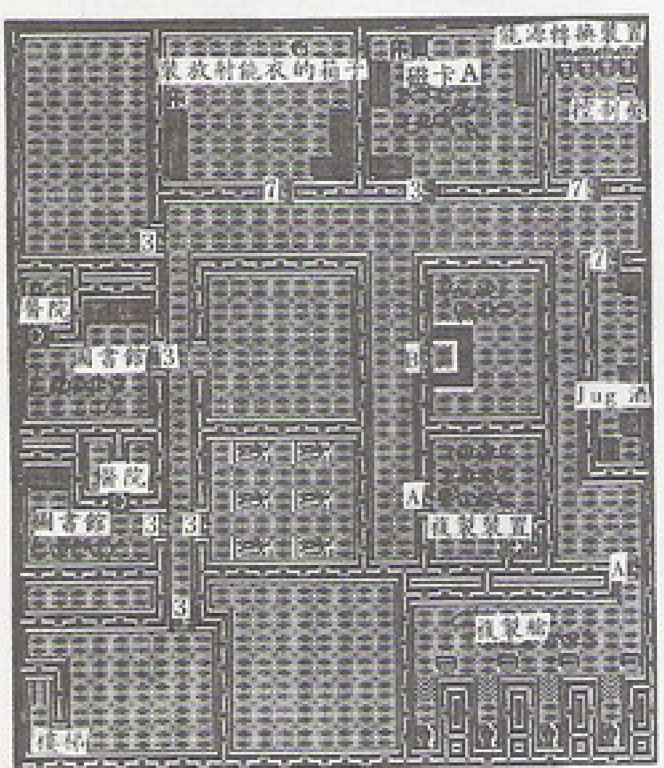
SLEEPER BASE, Level 1

（註：門上標的文字，代表此門需用那塊磁片開啓，在沈眠者基地中一概如此）

我們從第一層進入，此地看來平淡無奇，卻處處透著古怪。首先用 TNT 轟進左首的大房間，只見四處堆著一些垃圾，L.Y.C 正失望的想轉頭出去，L.I.V 突然走到垃圾堆上晃了一圈，然後從其中一堆中拾起一塊金屬卡（Secpass 1）（註：要搜垃圾堆中的東西，走上去即可）。於是大夥圍過去仔細端詳，只聽得 G.R.X 說:「這是用來開防爆安全門的特殊磁卡，怎麼會在垃圾堆中？」L.I.V 接口道：「這基地中的怪事恐怕不少，以後若遇到安全門，就試試看吧，管它為何會在垃圾堆中。」

自此我們一見垃圾堆就猛翻，皇天不負有心人，終於又在下方的兩排小房間中的一角挖到一塊，於是順利的打開了右上角房間的門，拿到了一堆彈藥。此外又在右下角找到了一間圖書館，裡頭竟然有「複製人科技」（Clone Tech）這項技能，便叫生化學家 L.I.V 學了起來。

在右下角處和一隻怪東西遭遇，幸好對方並不難打，我吩咐 Conveant 好好保管那些戰利品能源包，然後從最左下角的樓梯上到第二層（選(2)）。

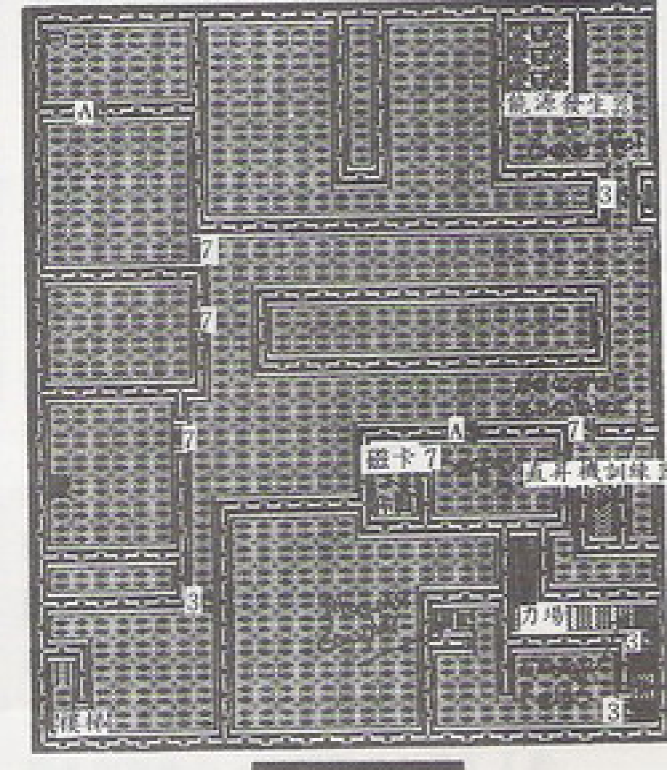


SLEEPER BASE, Level 2

第二層比第一層複雜了許多，卻到處安全門深鎖，令人頭大。手中的磁卡（Secpass）1和3是派上了不少用場，可惜還有許多扇門打不開，看來是磁卡不對，可是正確的磁卡在那裡呢？

從樓梯往上行去，連遇見兩間圖書館附設醫院，煞是奇怪。值得一提的是圖書館中竟又有了「生化人科技」（Cyborg Tech）這項新技能，這回我乾脆自己學起來用。在某間圖書館的右方有個奇怪的房間，裡面溫度極低，只見一排排床上抱著許多已腐壞的屍體，腳趾上還掛著名牌，大夥東翻翻西看看，找不到什麽出奇之處，就離開了房間。

此層能打開的門很是有限，但在右上方某個房間中找到磁卡 A 後情況便大為改善。我們先後在此層中央偏右下方和最右下方的房間中找到了複製人控制裝置（Clone Machine）和複製艙（Clone Pod），我們興奮的想嘗試一下這最新科技，但機械卻動也不動，好像沒了電源一般。於是我們開始尋找電源總開關，無奈手上的磁卡派不上用場，只得再回到樓梯處，直上第三層（選(3)）。



SLEEPER BASE, Level 3



第三層更有趣了，在樓梯上方的房中有個怎樣也打不開的箱子，只得放棄。在此層中央的房間左下角找到一個上了鎖的櫃子，在L.Y.C「奮力」打開後，找到一個能源轉換器和可能是沈眠者基地中最後一塊磁卡的磁卡7。有了它，我們順利的打開了各道打不開的門；在最左上角找到了一個可查看各基地建造人員資料的螢幕，還在右上角發現了一具能源發生器（Generator）。我隨手把開關選為「開」（選ON）。在右下角找到了一具直昇機訓練艙，由於一次只容一人進入，我們便逐次把大家分批進入，總算L.I.V學得了「直昇機駕駛」（Helicopter Pilot）的技能。（註：欲學習此技能，須有足夠的SKP和均衡不偏低的屬性，若一個人學不成，再派其他人去，總會有成功的時候）

在拿到磁卡7之後，所有還打不開的門都可迎刃而「開」了。左方一個房中的箱子裡有一些能源包（需用2級以上的開鎖技能打開），隨後L.I.V又在拿到磁卡7的房間右下角找到了一道密門，插入磁卡A後我們魚貫而入，卻發現通道上佈滿了力場，連忙退出。G.R.X研判力場可能和能源發生器的開關有關，於是我們回去把開關選為關（OFF），再回來一看，結果力場消失了，可是門上的磁卡插入縫也不見了！我們討論了一會兒，馬上領悟到力場和門是使用同一個開關的，門可以打開時力場必定存在，而力場被關掉時門保證打不開。聰明的L.I.V立刻自薦去看守發生器的開關（分出任一身上沒有帶磁卡的隊員到開關旁），而我們則進入通道。

再來就很順利了。每當我們要開門時就叫L.I.V（按V鍵可在兩個隊伍間切換）打開開關，而力場擋路時就再叫她關掉開關。最後我們總算進入了最後的房間中。接連滅掉3群敵人後，我們在房間左下角找到了一具Fusion Cell，而在左上角的安全門我用「開保險箱（Safe Crack）的技能試了n次才打開（最好要有2級以上的Safe Crack技能），找到



一具Plasma Coupler，這才循著原路和L.I.V會合走到樓梯旁，回到第二層。

用磁卡7可打開本層所有還打不開的門。我們在中上方房間的小箱子中找到一堆放射能衣，由於身上實在是塞不下了，因此只帶走了兩件。而在右上角的能源轉換裝置的控制盤上補了一具能源轉換器（Power Converter）後，所有的裝置便都開動了，於是我們開始興致勃勃的進行複製。

（註：複製過程相當複雜，為求清楚起見，在此一併解說。）

首先，到右方的長形房間中，在下面的箱子中可各得到三、四瓶Jug酒。帶走後到複製人控制裝置旁，站到控制盤上，可看到二個選擇項(1)Prepare mixon Clone，(2)Run system diatnostic。然後依下列步驟：

①選(2)（按下2鍵），可看到化學成份不平衡的報告。
②對控制盤使用「複製人科技」（Clone Tech）的技能調整化學成份。
③調整好後，再選(2)，可看到選擇項變成四個。選(3)（按3鍵）。
④對控制盤使用Jug酒。
⑤選(3)（按3鍵），拿起複製液（Clone fluid）。

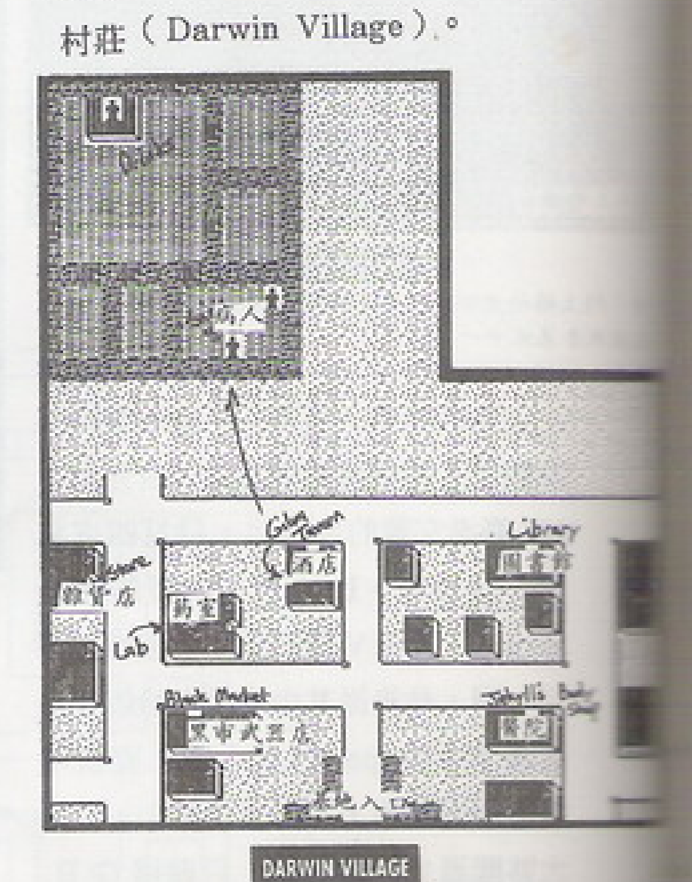
重複以上步驟可製出數份複製液，讓欲複製的隊員身上各帶一份，然後到最右下角的複製艙去，在艙前將他往下分出，艙中就會出現一個複製人（人形）。由於複製艙只有四個，請小心選擇欲複製的隊員。

複製人約需2～3天才能完成，欲使用時到複製艙的控制盤（位在複製艙上方）選(2)Release Clone即可，但隊伍中需有一個空位，且你得為複製人取個新名字（Name）。

完成了這個偉大的工程後，我們便離開了沈眠者基地。第三層那個打不開的房門大概還需要另一塊磁卡，以後再說了！

達爾文的秘密基地

休息了一陣子之後，大夥說起了Max提到的達爾文計畫（Darwin Project）。我們一致認為那可能會是解開沈眠者基地之謎的關鍵，於是便前往達爾文計畫的發展地—達爾文村莊（Darwin Village）。



DARWIN VILLAGE

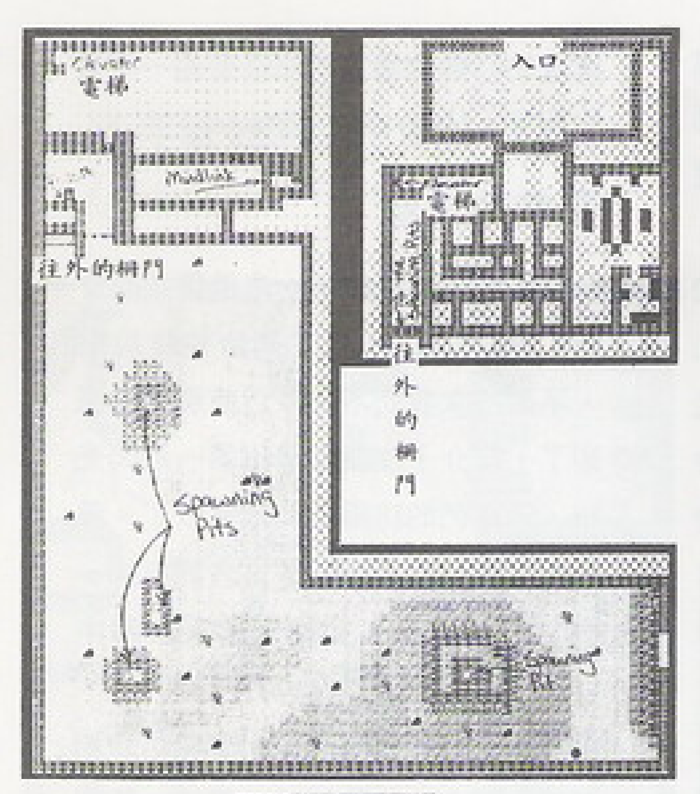
達爾文村莊真是個要命的地方，我們才剛走近，蓋氏計數器就開始以



可怕的音量叫了起來，我們謹慎的檢查了一下，才發現村莊的周圍竟圍了一圈強烈的放射塵，只有從上方的山路進入才是安全的途徑。

一進村莊，我們就發現此地非常詭異，不僅有強大的機械守衛和抱著洋娃娃的殭屍出沒，村中的商店也一應俱全，雜貨店、醫院、 黑市武器店、酒吧、圖書館全有，還有間藥房（Lab）。化學專家L.I.V好奇的領著我們進去看看。只見裡面一張桌子上寫著：「在桌上混合化學藥品和水果可製成抗毒劑（Antitoxin）。」於是我們拿出以前在Ugly藏身處拿到的化學藥品和水果開始混合（各使用一份在桌上），便造出了一份抗毒劑。我們拿了三份抗毒劑到處逛，恰好在酒店中看到兩個「中大獎」的精壯漢子，便拿出抗毒劑試試（用在兩人身上），誤打誤撞還真把他們醫好了。G.R.X一看這兩個叫Mad Dog Fargo和Metal Maniac的傢伙非常「猛」，便有意要他們加入，他們也一口答應了。於是我們請Christina回家「休養」，然後讓這兩個生力軍加入。在和酒保問到Finister這傢伙的消息後，順路到黑市武器去補充彈藥，卻有兩個不開眼的混球攔路問密碼，答不出來就把我們趕出去。我們不死心的再試一次，這次對方居然「拔」烏茲相向。沒腦袋的傢伙，烏茲敵得過自動步槍麼？把他們掃成蜂窩後，我們撿了他們留下的烏茲和彈藥大剌剌的進店去，只見店中貨品應有盡有，只可惜沒賣能源包。我們把一些雜貨賣了之後，買下兩支LAW火箭備用，然後便從下方進入了此地最大的秘密—神秘的達爾文基地。





FINSTER'S CHAMBERS

Finister之謎

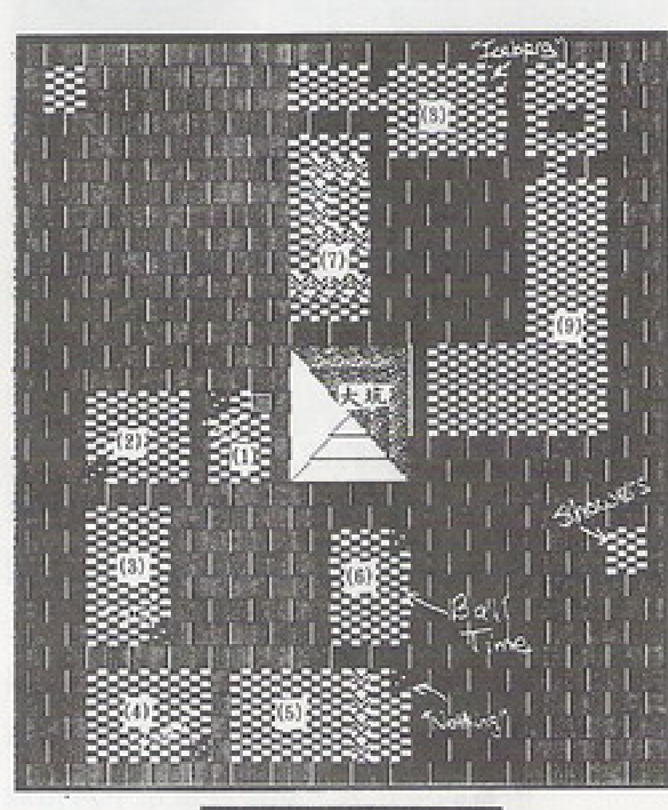
這個陰暗的鬼地方到處是電子門，幸好全都可以用磁卡7打開。整個地面層（Ground level）無啥出奇之處，只有左下角有道通往外面的柵門。我們踏出一步觀賞了一下奇異的風景，G.R.X還想往前走去，卻給L.I.V一把抓了回來，只見她指著上面的防爆門說：「這可能是陷阱！你看看這防爆門，要是我們出去後它放下來，我們就別想回來了。何況這邊好像也沒什麼重要的，還是去別的地方看看吧。」大夥均感有理，便行離開，隨後我們在左上角找到一座電梯，便選擇了「往上層（U pper）。

走離電梯往下行去，打開電子門之後，坐在桌旁的赫然就是Finster。他屁了一堆鬼話後就溜了，大夥急著要斃了他，阻止他的瘋狂計畫，卻遍尋不著，他的辦公室右邊的一部叫Mindlink的機械也動不了，只得回電梯旁，誰知這次竟多了一個「地下層（L ower Level）的按鈕（按 L ），按下之後竟然要我們回答密碼！想了老半天，L.I.V才查到以前在Counthouse的牢獄中曾看到"Proteus＝Darwin"這句話，於是我打入"Proteus"，電梯應聲而動，將我們載到了地下層。

地下層非常小，只有一道電子門和一道往外的防爆安全門。安全門我們不敢走，只得去開電子門，門一打開就有一群難民衝了出來，原來變態的Finster為了怕「中大獎」才把他們關在這裡。接著我們再回到Finster的辦公室，這回我們沒猜錯，憤怒無比的Finster竟自己跑來送死，於是六支自動步槍完成了他的心願，只剩一個頭顱（Android Head）留在殘骸中，我順手就把它撿了起來。

回到Mindlink旁，我望著Finster的頭，忽然想到一些有關「生化人科技」的事。慢著，該不會……我向其他隊友要來所有的火箭筒後便分出隊伍進入只容一人進入的Mindlink小室，將Finster的頭裝上去（用到Mindlink上），忽然間一陣炫爛的色彩包住了我，我登時落入了一個不可思議的地方…

心靈迷宮（Mind Maze）



FINSTER'S CHAMBERS, Mind Maze

睜開眼睛一看，我才知道自己在Finster的心靈中。（什麼跟什麼嘛！）好啊，這下非攪得這變態天翻地覆不可。

（註：本過程極為瘋狂亂來，為了清楚明瞭起見，再次用此方式解釋，僅此致歉。）

心靈迷宮是個由許多地區組成的鬼地方，大部分的地區末端都有一格



特別的方塊，走到上面就會問你問題，你必須鍵入正確的答案才能通過（不計大小寫）。各區域以號碼編號，請對照地圖前進。

首先，走至(1)處的方格，回答32，再走至(2)處的方格，回答512。(3)處有個胡言亂言的殭屍，別管他，走至方格處，回答20。(4)處到處都是會將你亂傳的箭號，先亂走一陣，待Finster開始攻擊你後，便不斷原地使用IQ，直到你可以走到方格上為止。答案就是Finster。(5)處有隻大蜘蛛，先斃了牠（註：在此時進入戰鬥狀況，會一併使在外面待命的隊友也進入戰鬥狀況，你只需在回合中選擇 N O不要讓隊友們也戰鬥即可，否則他們根本沒敵人可打，只會浪費時間選擇而已），然後不斷向鐵網使用力量（Strengh）直到打破鐵網為止，到方格上回答 Nothing。

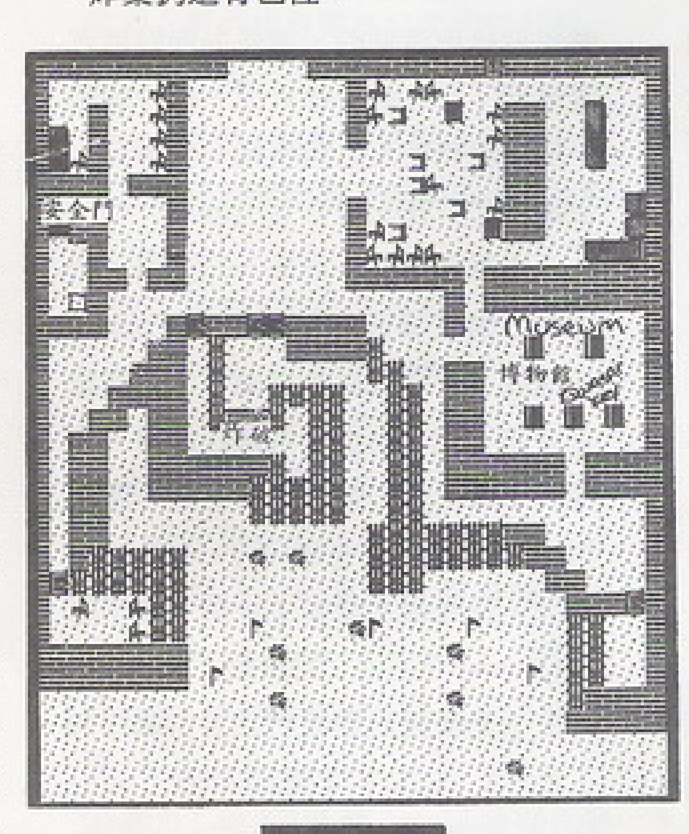
在(6)處進行著一場瘋狂的球賽，你走了幾步就會被傳到右方的獨立區域去。先亂走一陣，然後不斷原地使用魅力（Christma）即可傳到(7)去。先用力量打破前方和右方的鐵網，宰掉所有的生化人，通到(8)處的路就會出現。

繼續前進到(8)處的方格，回答幹掉鐵達尼號的凶手 Iceberg（冰山），便會到達(9)處。此時你會聽到一段 Finster 的鬼話，不過你還是往下走左邊的那條路。接著你會被傳到左上角的地方去，再度原地使用 IQ，很快就可回到(9)處，繼續往下走，斃掉所有的生化人，然後在最左下角和最後的 Finster 對決，戰勝後拿起珍貴的磁卡 B，跳入大坑中即可回到原來的 Mindlink 旁。）

得到了磁卡 B 後，我們立刻衝回沈眠者基地打開那個始終打不開的門，再用四枚 LAW 火箭炸破附護牆，防護力高達10點的 Pseudo 護甲和威力無比的介子加農砲（Meson Cannon）就到手了，還外加一堆火箭筒和能源包。我們高興萬分的拿了這些東西，在陽光下休息一下，準備進攻始終無法進入的超級要塞—守衛的聖堂（Guardian Citadel）。

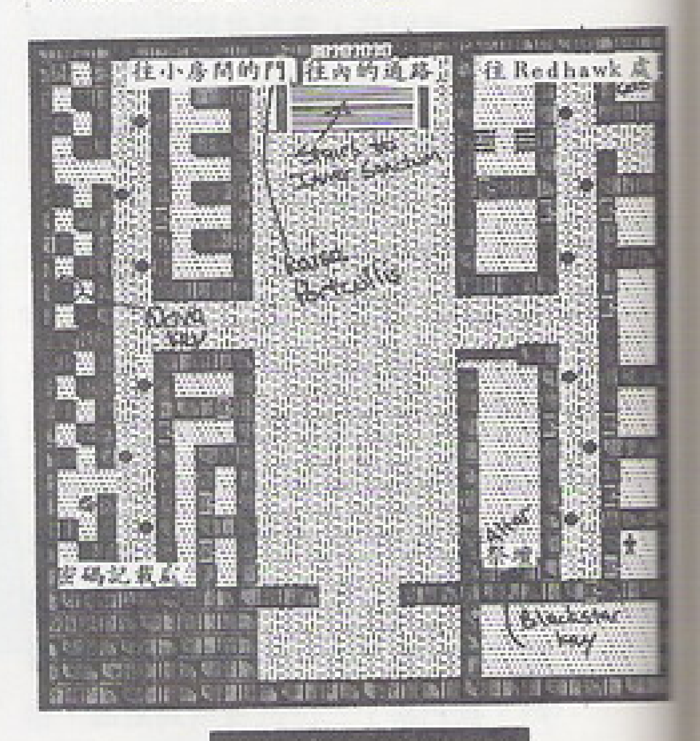
聖堂的混戰

如同以往一般，一走過警戒線守衛（Guardian）們就開始準備攻擊，不過這次我們不再像以前那樣的退卻了，當介子加農砲發出第一道閃光時，守衛們的防線就開始潰散了。連續消滅數群修士修女後，我們得到一把 Pulsar key，並衝到了本區的中央，上方有兩道怎麼也打不開的門，正在無法可想之際，L.I.V 忽然想到可以找下方的牆壁試試，果然一炸即開。接著再繞一圈炸開左上方的門，便進入聖堂的內部了。在左上角處遇見了一「堆」修士修女，一一宰光後，卻遇到了一道超級安全門，我試了n次的開保險箱技能終於打開了它，在房間右下角找到一堆能源包和一支介子加農砲。大夥正意氣風發的打算離去時，眼尖的 L.I.V 忽然叫道：「小心！此地暗藏的炸彈在我們進入時就已引發了，現在誰一動就炸！」G.R.X 立刻拆掉了炸彈（原地使用拆除炸彈的技能），然後把那份塑膠炸藥扔進背包裡。



GUARDIAN CITADEL

宰掉最左上角的傢伙後，我們又得到了一把離子束（Ion beamer），雖然不是頂強的武器，我們也一併帶走。此外，在右方的博物館（Museum）的櫃子裡也找到了一把 Quasar key，似乎和 Pulsar key 有關連，還是先帶走為宜。



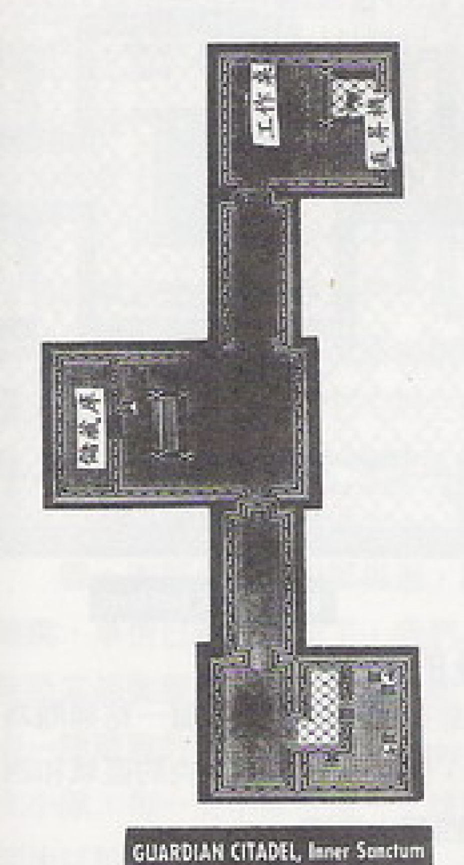
GUARDIAN CITADEL, Outer Sanctum

從上面的開口進去之後，便又是一個截然不同的地區，這裡到處都是房間和敵人，我們謹慎的前進，逐步搜索各房間，還得小心地雷（地上的橢圓形物）。在右邊的一排房間中的倒霉修士們只留下了一堆酒和書籍，而在祭壇的中央我搜到了一支 Blackstar key（用感覺力的技能多試幾次）。房間左側除了一間圖書館外全是櫃子和小房間，有些櫃子裡放著能源包，我們就全把它搜掠一空。在上面的某處我們遇見了一個很「神勇」的修士，花點勁幹掉他後又得到了一把 Nova key，這已是第四支用途不明的鑰匙了，怪哉！

從最右上角的門進入一個奇怪的地方後，又是一群修士圍殺而來，收拾掉他們之後，居然找到了一把光子斧（Photon Axe），向來狂暴的 G.R.X 立刻要去當武器用。在中央的牢房中我們找到了運氣不佳的Redhawk，L.I.V 決定暫且讓他加入，等攻完這個區域再送他回去。

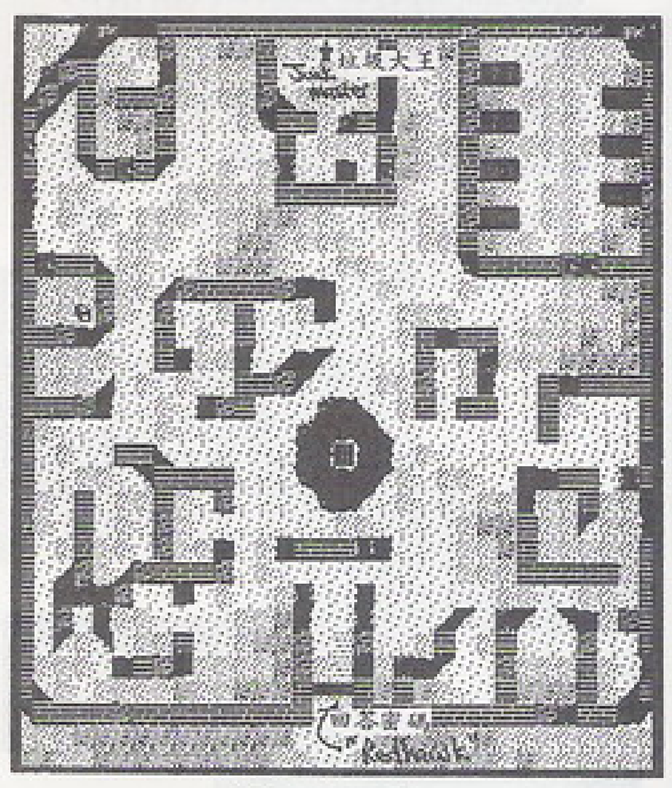
正要從上方的入口更深入時，卻發現大門深鎖，只得從左方的小門進去。幹掉幾個修士後，L.Y.C 眼尖看見右方有個轉盤，便請力大無比的 Metal Maniac 去轉動它（對轉盤使

用力量）。轉盤一動，後面就傳來嘎吱聲，待轉盤轉到了盡頭，大夥走回大廳，果然大門已經打開，於是我們抓緊了武器，衝入聖堂的最深處。


GUARDIAN CITADEL, Inner Sanctum

一走上去，就看見前面一個好大的儲藏庫，只是又得在大門旁的控制盤上輸入密碼才能進入。L.I.V 翻出她那本亂七八糟的救命小冊子，想了半天終於打入在剛才大廳左方某個櫃子上看到的怪字“ROSEBUD”，於是大夥一湧而入，拿到了五件最強的護甲 Power Armor 和一堆能源包。左方的走廊和房間除了一堆修士外無特別之處，右邊倒是有個奇怪的工作檯，上面標著可以在此修理某些電氣用品。於是我把那個得來已久的破烤麵包機（Broken Toaster）放上去（用到桌上），再施展修理烤麵包機（Toaster Repair）的技能修好它。說也奇怪，烤麵包機修好後，桌上竟出現了一堆能源包和各類物品。我們已經無時間去想這是怎麼一回事了，往下直衝，又見一個大圍欄之中停著一架直昇機。G.R.X 用先前得來的塑膠炸藥轟破圍欄，L.I.V 開動直昇機（向直昇機使用「駕駛直昇機」的技能），原來可以飛到各個地點，不過 L.Y.C 怕油料不夠，準備直飛最後的目標—Base Cochise，因此大夥決定先把 Redhawk 送回去再說。

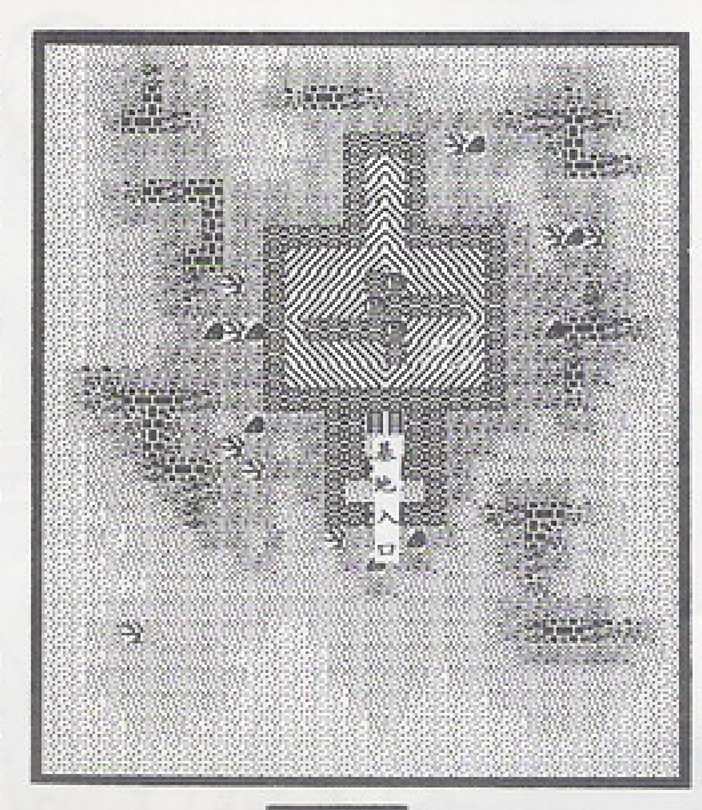
殘存者之村
（Savage Village）



SAVAGE VILLAGE

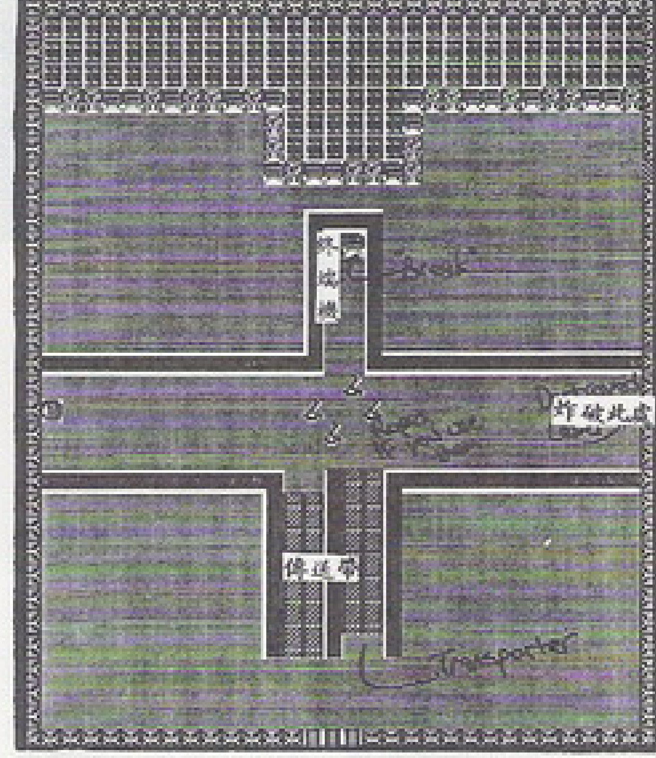
自從開始冒險以來我們就一直沒來這裡，而一進門就問密碼更是令我們不快。不過在回答了“REDHAWK”之後，我們還是獲准進入了。在村子最上方我們找到了村長垃圾大王（Junk Master）—Redhawk 的父親。在我們把他的寶貝兒子「還」（其實是踢出隊伍）給他之後，他告訴了我們一些有關 Base Cochise 的事，還送我們一堆武器彈藥。

最後的基地



BASE COCHISE

當那個閃爍著金屬光澤的圓頂接近時，大夥都不自禁的握緊了武器，圓頂周圍有許多機械人在巡邏，可是它們對從空中接近的我們似乎絲毫沒有察覺。很快的，L.I.V 將直昇機降落在圓頂的中央，我們迅速的跳下直昇機爬過圍牆，炸掉下方第一道門，用磁卡打開第二道門，再從樓梯進入基地內部。



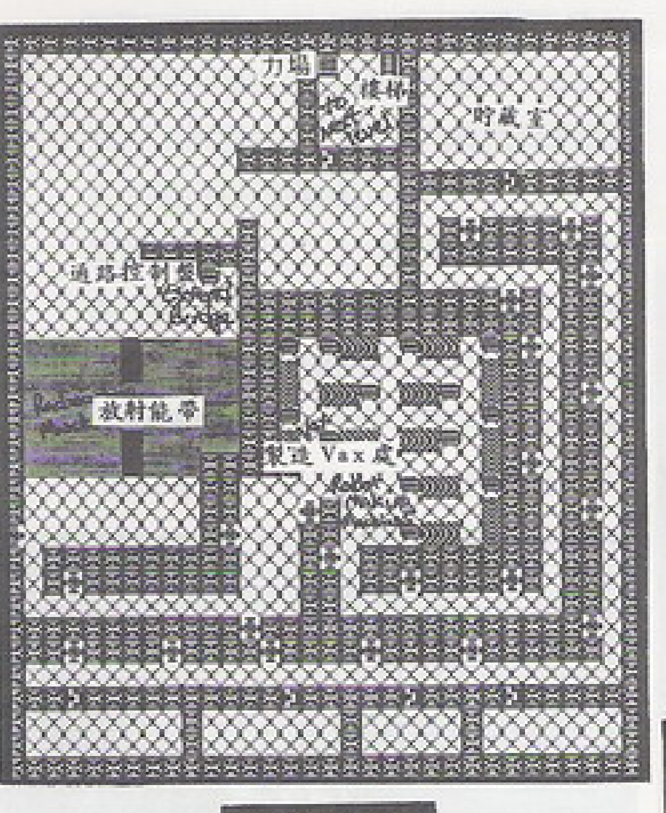
BASE COCHISE, Level 1

基地地下第一層的結構非常簡單，我們從右方的輸送帶進到中央，但見前方有一部終端機，又得輸入密碼。這回實在沒有什麼資料可供參考，又找不到往下的通路，只好四處走走，忽然 G.R.X 發現右方的牆壁有個地方敲起來聲音空空的，用火箭一炸，果然出現了一條隧道，大夥不假思索便一起往下跳去。



▲這樣的劇本是那個白痴寫的





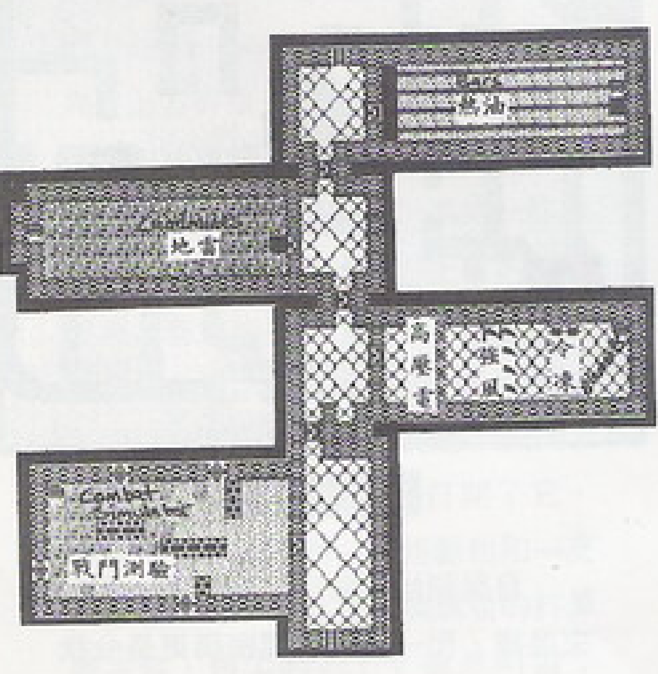
BASE COCHISE, Level 2

在隧道中滑行了好一陣，總算又見光明，從天花板上掉下到第二層。首先收拾了上方小房間看守樓梯的機械垃圾，然後開始打量右上角的樓梯和左上角的奇異力場。L.I.V 看了一下，說：「這個力場也許是用來傳回第一層的，以後再試不遲。」由於本層未探索完畢，大夥決定先去別處看看再回來下到第三層。

才往左下方走沒幾步，又見一群機械人看守著一具奇怪的控制盤，費了半天勁才滅掉它們，待要繼續向下走去，才驚覺前面是一大片放射能帶，唯一的通路又少了一段，L.I.V 提議回去看看那個控制盤，果然看到上面有個按鈕標著「伸展」（按 E ），按下之後，通路就連接完全了，大夥兒魚貫通過。

走到房間中央，四周擺滿了組合機械人的機器，只有左側的一個終端機還亮著，要我們輸入密碼。稍具程式功力的 G.R.X 立刻打入 "RUN"，終端機便問我們要製造士官（Admin），獵人（Hunter）或殺手（Killer）。我們自然不會想要造後兩種來找自己的麻煩，於是一致決定造機械士官按（ A ）。不久之後，一個叫 Vax，身上堆滿了能源包，屬性超級的戰鬥機械人就出現在我們的面前。我們立刻要他加入隊伍幫忙，並「黑」掉他身上的能源包，因為連番戰鬥已快耗光我們的彈藥了。

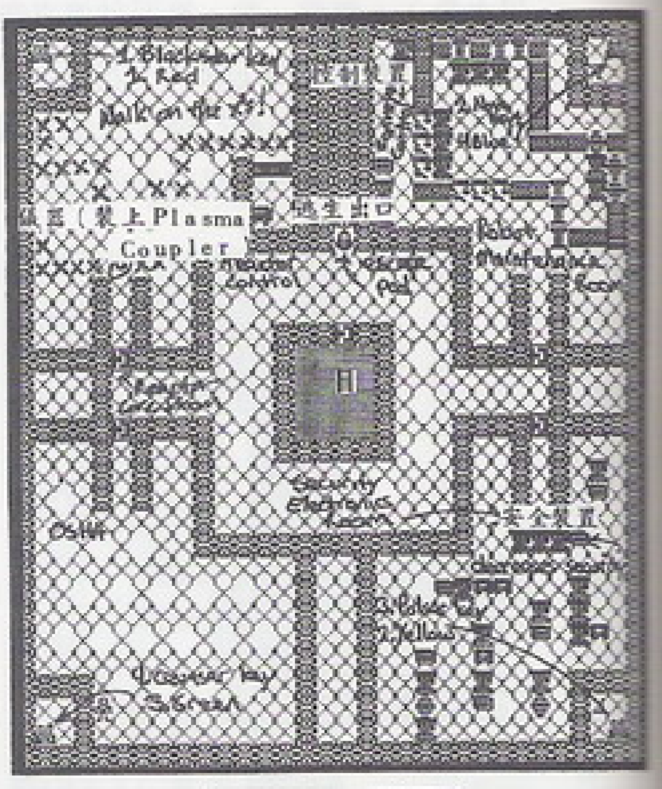
在右上角我們遭遇了數群強大的「轉刀」機械人，這幾場仗使得我們受傷不輕，但房中存放的珍貴能源包適時補充了我們所剩無幾的彈藥，而火箭對我們更是裨益無窮。搜括完畢之後，我們再次渡過放射能帶，從樓梯下到第三層。



BASE COCHISE, Level 3

一看到這一層的結構，大夥就知道這回八成要玩一個老遊戲—過五關—了。每一個房間的末端都有一個控制盤，只有打開那個控制盤上的開關（走上去，選擇 O pen）底下的門才會開啟。也就是說，必須通過四個房間打開四個控制盤上的開關，才能通過此層。

第一個房間（在最右上角）中充滿了熱油，因此我們派不怕燙的 Vax 去執行任務，果然成功而返。第二個房間中則到處埋設地雷，幸好我有很高的感覺力，所到之處地雷必現（走過去即可）。第三個房間中分別有高壓電、強風和冷凍三道障礙擋路，這自然也是由 Vax 來進行，而第四個房間則是戰鬥測驗，我們奮力打敗了三、四群敵人，然後休息了一會兒，備好能源包和火箭筒，準備迎接最後的挑戰。



BASE COCHISE, Final Level

最後的系統

最後的一層—第五層—結構頗為複雜，大致上可分為中央的區域和四角的四個大房間。

我們先撿了左上角的系統控制室動手。本來以為會有一場大仗可打的，想不到一走到門口就聽到蓋氏計數器的嘎嘎巨響，幸好 L.I.V 還帶著一件放射能衣（Rad Suit），於是我穿上防護力僅有 5 的放射能衣，小心謹慎的踏了進去。幸好裡面半個敵人也沒有，左上角的小室沒路可通，只好找右下角的小室下手。在用火箭炸破玻璃牆後，我看見下方擺著一具少了個零件的儀器，順手就把先前弄到的 Plasma Coupler 裝上去，竟然一「裝」即合，四角隨即傳來一陣機械動作聲。我定睛一看，發現左上角的小室牆壁已升起了一角，裡面的儀器上有個恰好可讓鑰匙插入的孔穴，我想了一會，決定出去和大夥們會合再說。



▲ 在使用火箭筒時請注意……



繼續調查其餘三個房間時，只有兩個比較棘手；右上角的機械人修理室被輸送帶所包圍，只要一誤「上」帶就會被各種修理機器整得七葷八素，幸好聰明的L.I.V先用火箭炸了房間左上角的總控制機使傳送帶停了下來，我們才得以安全通過。而左下角的地板上佈滿了機械人的頭，一踩到它，它就會跳出來攻擊，再加上小室旁的機械士官，費了我們一番手腳才解決掉。右下角的安全室中則有一部安全裝置，若能關掉它（對它使用電子 Electronic 技能）遇見巡邏機械人的機率就會大為降低。

嘿，四間小室，四部儀器，四支鑰匙，事情已經很明顯了，我們必須發動某個裝置。可是該怎麼做呢？心中一陣朦朧的預感使我把全隊分成 4 支小隊，每一支小隊各持一支鑰匙，開始試驗次序。

試了半天終於摸出了頭緒；原來首先要用 Black star key 打開最左上角小室的儀器（把 key 用到儀器上），其次用 Nova key 打開最右上角小室的儀器，再其次用 Pulsar Key 打開最右下角小室的儀器，最後用Quasar key打開最左下角小室的儀器（請用 V 鍵切換小隊）。

當G.R.X 把 Quasar key 插入儀器中時，果然不出我所料，四間小室立刻同時封閉。過了一會兒後（走幾步），各終端機上出現四種顏色要我們選擇，弄了半天才找出正確次序：首先是最左上角的終端機，選紅色（R ED），其次是最右下角的終端機，選黃色（Y ELLOW），再來是最左下角的終端機，選綠色（G REEN），最後是最右上角的終端機，選藍色（B LUE）。

◄ 啓動了最後的系統

逃生出口 ►

在選完正確的顏色之後，四具終端機上同時顯示兩行字：「自毀裝置啟動，此地將於三十分鐘後炸毀，重覆一次，此地將於三十分鐘後炸毀！」接著四個小室再次打開，大夥在中央地區再次會合，每個人都有好多感觸、好多話想說，卻不知從何說起，只是你瞪著我我瞪著你。我適時發揮了領隊的威嚴，大吼：「還呆在那裡幹嘛？這裡要炸了，快逃啊！」大夥如夢初醒，開始尋找出口，我們很快就在樓梯上方找到了一個逃生出口，也管不了它是何時出現的了，先進去再說。



▲ Base Cochise 爆炸的前後。

離開出口後，我們已身在第二層，再從力場傳回第一層，大夥七手八腳的奔出 Base Cochise，走沒幾步，一陣猛烈的爆炸聲傳來，火光映得我們的臉一片殷紅。濃煙正從塌成一堆的圓頂中不斷冒出。

「回電給中心吧。」L.Y.C 低沈的話聲打破了沈寂。

無線電接通後，指揮官欣喜若狂的聲音就傳了出來。他讓我們每個人都加了數十點的點數，放我們幾天假，並稱讚我們拯救人類的卓越成就。

火紅的夕陽才剛要沈入黃沙之中。我們望著晚霞的餘暉，每個人的心中都有說不完的疑問。

Bese Cochise 是誰建造的？我們的冒險真的到此為止了嗎？

管他的！至少，「沙漠傳奇」已經就此結束了……



各位毀天滅地翻江搗海的好漢們你們好。在經過了漫長的征伐，你是否幫助達弓補全了詩篇的後半段了呢？如果你才剛進入毀天滅地的世界，那就加把勁吧，你還有一大段路要走的呢！你將不會後悔買下你這‘唯一’的軟體世界遊戲。精彩生動的畫面，曲折離奇的劇情都讓你一看到它就愛上它！（以上為廣告時間）正經一點！但的確，這是一個不可多得的好遊戲。在區區兩片磁片上你就能玩遍目前PC所支援的各種模式（尤其是VGA真是要得），遨遊在超過120個以上相異背景，與40種不同的敵人相抗衡，尤其是在最後望著大魔神在聖石的威力之下被轟成碎片那份快感，真有夠帥的了。

毀天滅地是一個動作與冒險相結合的遊戲，只靠動作是絕對無法完成任務的。相信各位玩家在撿到一個捲軸時常有‘他唸了卷軸上的文字卻不明白寫些甚麼’的情形出現。但是這些捲軸上卻擁有著完成遊戲的解題之鑰！如果你不是法文系的高才生，那要想完成遊戲就……。

有鑑於此，本大師在完成遊戲之後特將各捲軸譯為白話文以讓各位後進也能完成此一豐功偉業。

／張維志

捲軸及地圖解譯篇使用法：

本篇解譯法乃是要讓各位大俠能更快的進入毀天滅地的世界，而不是一完整的攻略篇。

因此建議你依下列方法來閱讀：

本解譯篇包含有在毀天滅地的世界中八個捲軸之翻譯及完整的地圖。你可以兩種方式來找出翻譯：

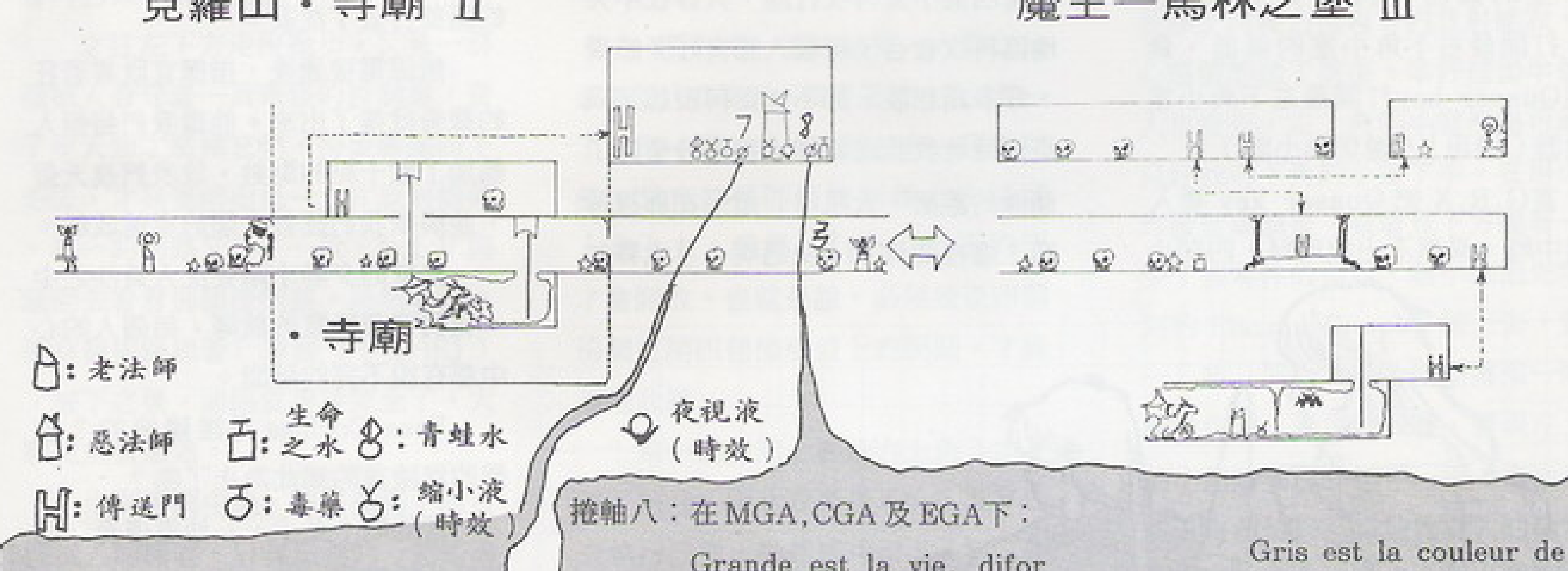
一、當你在撿到一個捲軸時，依照原文找出其譯本。

二、當你在撿到一個捲軸時，依照所在位置對照地圖找出捲軸之編號。



克羅山・寺廟 II

魔王—馬林之堡 III

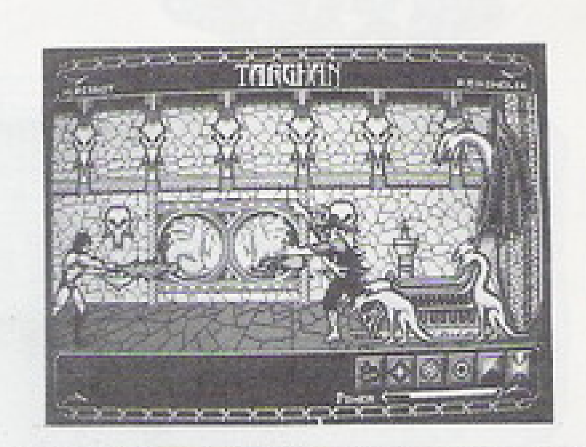


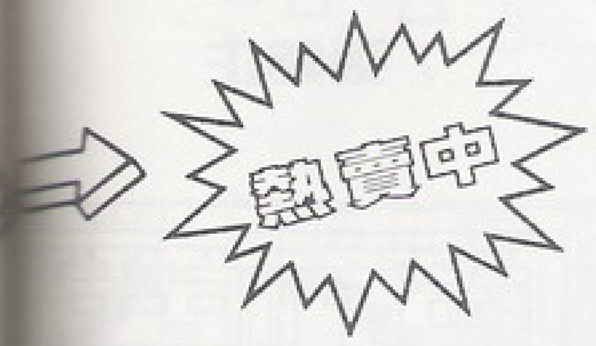
捲軸七：La pierre sacree de SWELLA peut te donner une chance de vaincre. SWELLA dit qu' elle set rouve non loin du malin.
史威拉（SWALLA）的聖石將增加你完成任務的勝算。根據史威拉所留下的傳說：聖石就在離魔鬼 -馬林-（malin）不遠的地方。

捲軸八：在MGA，CGA及EGA下：
Grande est la vie, diforme est le crapeau, noir est la mort, sombressont les yeux qui percent l'obscurite, claire est la couleur du minscule.
大的是生命，異形的是蟾蜍，黑的是死亡，灰暗的是能穿透黑暗的眼睛，明亮的是縮小的顏色。
在 VGA下：
Gris est la couleur de la vie, ocre est la mort, diforme est lecrapeau, rouge sont les yeux qui percent l'obscurite,claire est couleur duminuscule.
灰色是生命的顏色，赭色（暗紅色）是死亡，異形的是蟾蜍，紅色的是能穿透黑暗的眼睛，明亮的是縮小的顏色。









＊前已說過每一捲軸都代表一解題之鑰，因此你必須依照目前所在位置來對發現的捲軸進行了解。

＊圖解的部份應只做為參考（如果你未依照遊戲的流程依序前進，你將發現地圖對你並無多大幫助）

＊如果說遊戲本身有什麼缺點那就是解答是一成不變的。而遊戲本身只允許在磁片中儲存一次。因此如果你錯用了某一項物品，你就必須重新來了！建議你將B片拷貝多片，這樣你就能擁有不同的儲存版本了。（遊戲是放在B片中的P.VAR檔中）

捲軸四：Agenouille toi devant moi, ton vieil ami le mage. Alors, le bijou qui renferme la puissance divine t' aidera dans ton ultime combat.
當你看到我，你的老朋友老法師時，不要忘了跪下向我獻上你的敬意。這時擁有著神力的寶石將能在你最後的戰鬥中幫助你。

捲軸五：La pierre eclatante est une clef qui n' ouvre pas de porte, mais qui la detiendra, defiera la matiere et le temps.
發光的石頭是一把無法打開任何門的鑰，但是擁有它的人將不再受到時空與物質的限制。

捲軸六：Toi le plus vieux des plus petits, le feu du dragon ne te detruira pas. Mais la lame d' un homme brave te frappera, il te derobera ta vie et ton precieux anneau.
你，在所有小一輩中最大的一個，暴龍的火將無法摧毀你。但是一個勇士的劍將向你攻擊，他將奪走你的生命及你那珍貴的指環。

月光森林 I

起點 →

指環

AREA II

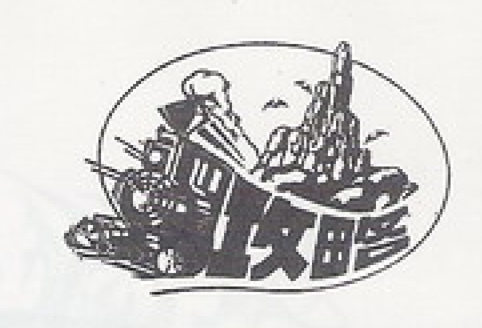
鐵門自動落下

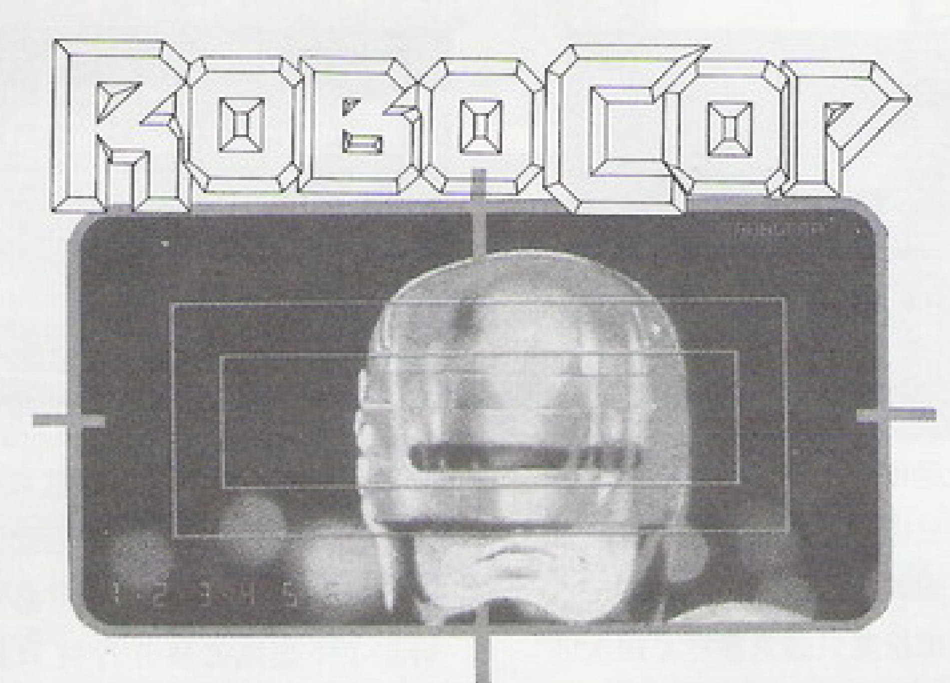
捲軸　流星鏢　生命之水　毒藥　敵人（弓＝射手）　神像　蝙蝠

捲軸一：Trouver la statue du grand guerrier SWALLA. Et prie devant ton dieu. Alors peut-etre t'accordera t-il un repos dans la (dis) quete.
當你找到偉大的戰士史威拉（SWALLA）的雕像時，虔誠的向你的神禱告吧。或許它會讓你在冒險的途中得到一次喘氣的機會。

捲軸二：Si l'aide d'un mage tu veux obtenir, sache que rien ne te sera donne sans un geste en retour.
如果你想得到老法師的幫助，記住，沒有任何東西是能不勞而獲的。

捲軸三：Si le temps te parait trop long, ces quelques fioles t'aideront a abreger ton ennui.
如果你覺得無法再忍受漫長的等待，這幾個小瓶子將能幫助你減少你的煩腦。





ROBOCOP 機器戰警

攻略地圖及心得

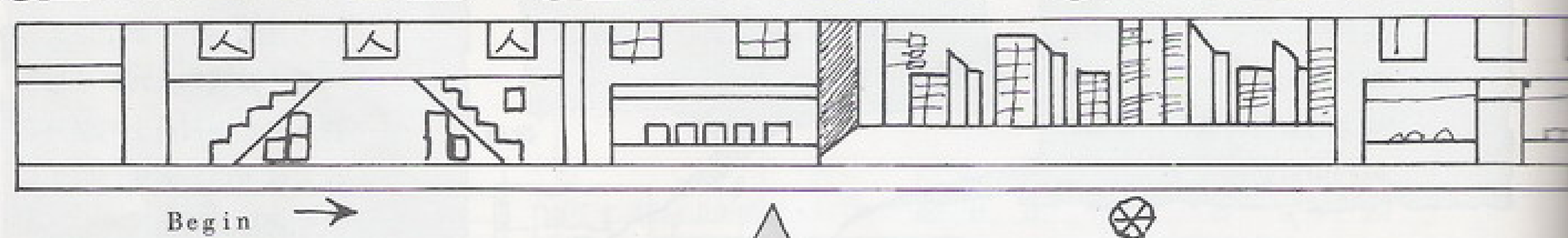
／張銘正



第一關：

並不需要特殊技巧，只要記住匪徒出現的位置，再加上敏捷的反應力，應當沒問題。切忌衝太快，以免招來大批人馬圍殺。另外要注意窗口的人，因為他們會等你走到中間時再三人一起出現夾殺你，因此根據筆者之經驗，先走到很接近匪徒將一起出現的地點，向上射三發子彈後趕快向右一走將他們誘出，則中間的人根本沒反擊的機會就被打死，然後再解決左邊的傢伙，右邊的就差不多了。（註：先打左邊的只是可能比較容易搞定）最後兩個窗口用同一招，應該沒問題。

另外在⊗處，最好先蹲下，因為



第三關：

類似第一關，差別只是只有一次彈藥補充且無急救包。在第一個記號附近會遇到飛車黨，最好能剩下12顆子彈左右以上。第二個記號附近則是先向右射擊三發再快速向前走引誘敵人出現，再蹲下射擊解決後方的，剩下窗口的就容易解決了。

精心企劃

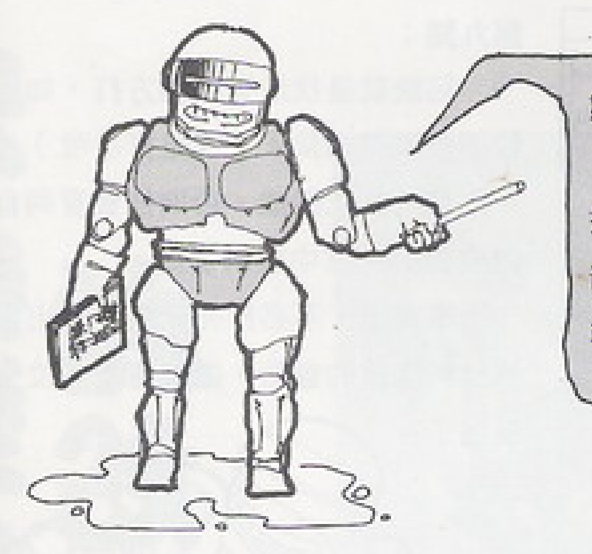


第四關：

不太好過，初入此關最好能使用Game Buster「Delay」一下，才不會手忙腳亂。指認兇手是要你照圖組合出一模一樣的人。要特別注意下巴及鼻子，尤其是鼻子部位。（注意時間，時間一到就損失一人，不要因此而栽了。）

註：控制方法是 [↑8] [↓2] 選擇組合部位，如鼻子部位或眼睛部位。[←5] [→6] 是選擇組合的圖形。當你認為組合完畢時即按下發射鈕，若錯誤則電腦會嗶一聲警告，正確時則可看見人像左移而後重疊。再按發射鈕即可進下一關。





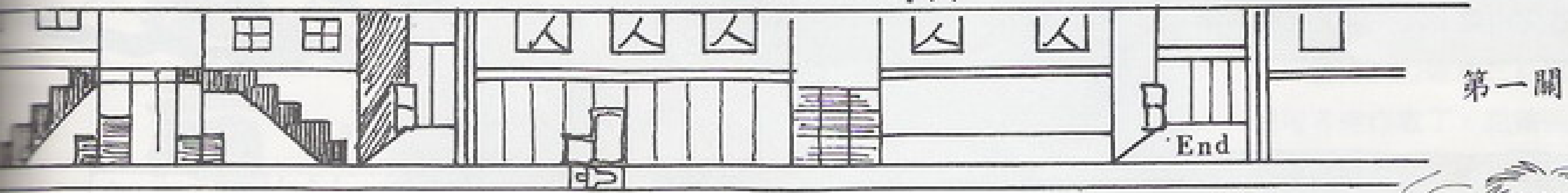
第二關：

很簡單，匪徒不是比人質高嗎？把垂直瞄準線定在綁匪頭部（人質頭部上方一點點），再左右移動水平瞄準線使焦點定於頭部射擊，然後就看你囉！（註：必須射中十槍、匪徒才會死翹翹。人質3槍就斃命了，且匪徒移動很快而你只有20發子彈、22秒鐘。注意：只要別亂放空槍，任務不會太難的啦。）

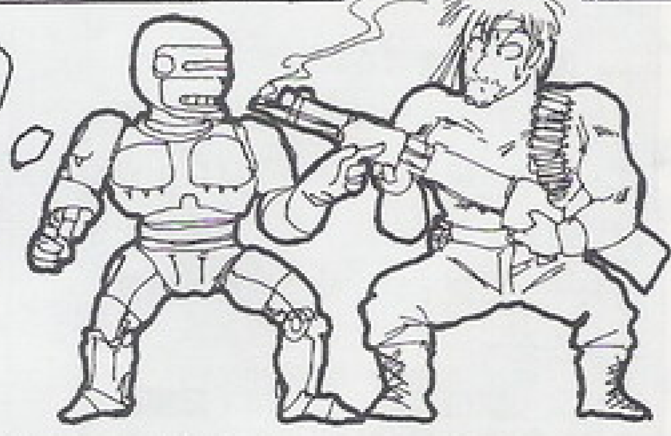
子彈 :Gun one）　子彈 :Muti-Gun　:樓梯

急救箱 :加滿生命力　子彈 :Manta Weapon　→：表路線

:子彈 Gun two　:升降機　人：表示窗口有人



第一關



匪徒會自動出現。

⚹：先誘敵再走　⊗：文字有說明

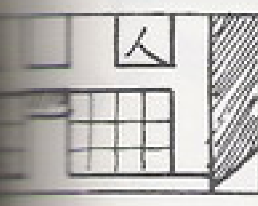
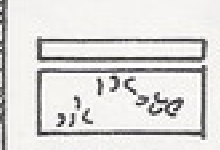
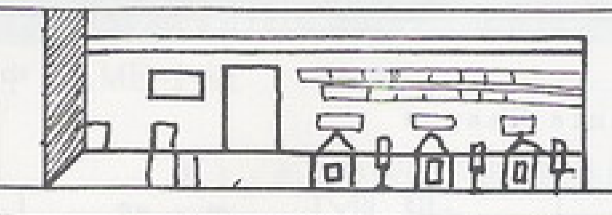
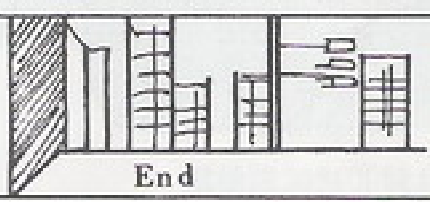
※：標清物品位置　不可通過：（指第五關）

忠告：①千萬記得蹲下射擊。

②儘量記住敵人出現位置。

③最好用搖桿。

④不要學藍波。

第三關



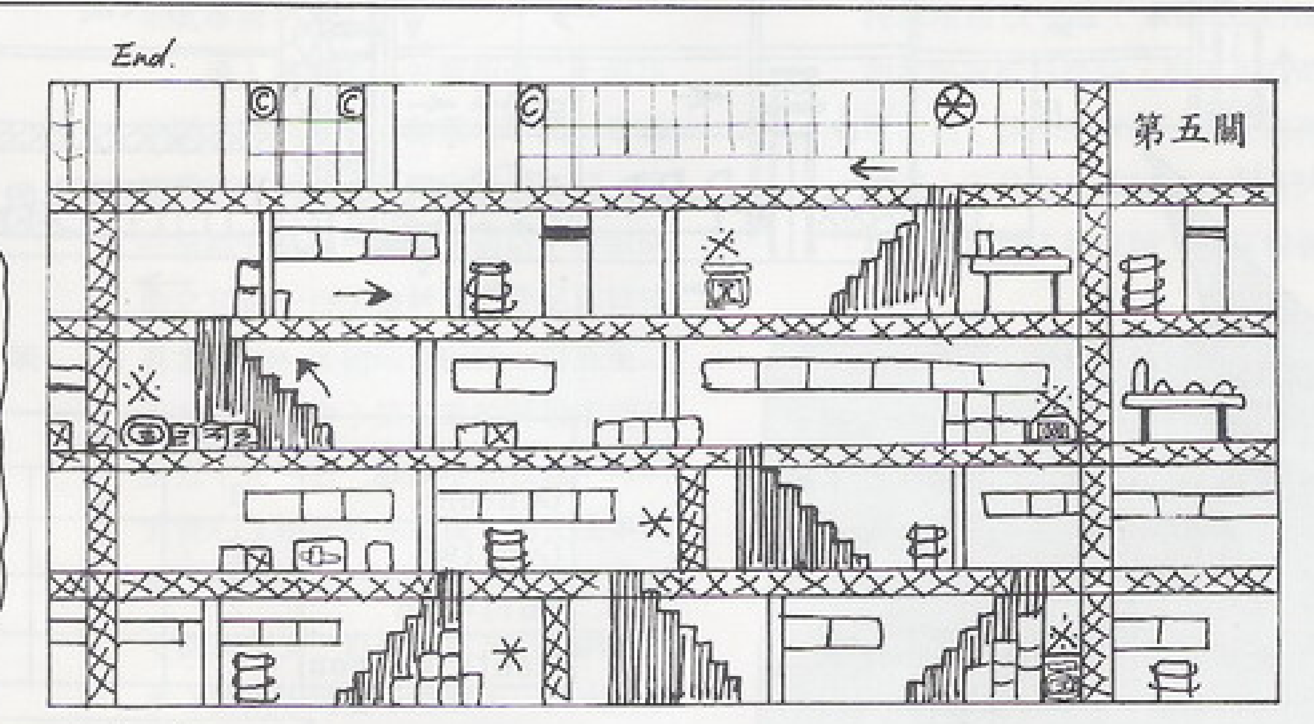
第五關：

1.※記號只是為標明物品所在地。

2.在＊記號附近先向右走誘敵出現射殺後再上下樓梯較安全。

3.在⊗記號時最好改用散彈槍，並記得蹲下射擊。





另註：ED209只能用拳頭打。

蹲下可躲過飛踢者的攻擊。

第一關：Gun one 99發子彈。

第二關：Gun one 20發子彈。

第三關：Gun one 加至99發。

第五關：不加任何彈藥。

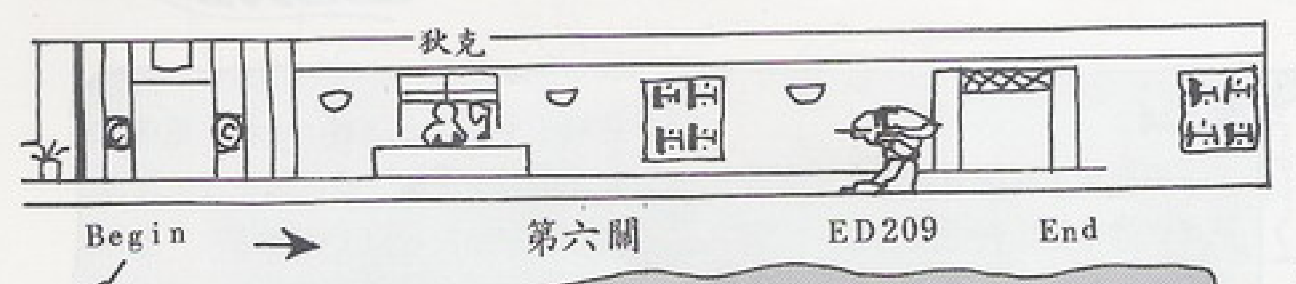
第七關：Gun one 加至99發。

第八關：Gun one 加至60發。

第九關：20發子彈（Gun one）

＊記號處是提醒大家該先誘敵。





第六關：

很簡單，只要耐心的「一蹲一走」至 ED209旁再「一蹲一打」賞他6拳即可摧毀。不要在近距離被擊中，否則 Murphy 的小命就報銷了。（因為子彈將不會中斷）

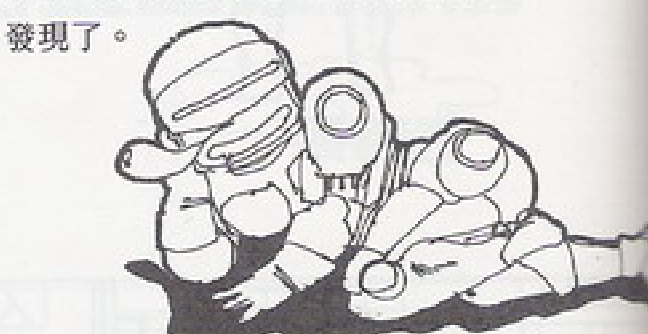
註一：若你尚餘2人次以上，卻不幸在近距被擊中時並死亡時，在下一人次畫面尚未出現時就要先按蹲下鍵或使搖桿向下，如此可躲過下一波攻擊。如果等到畫面出現時才想蹲下，嘻，來不及啦！

註二：近距離是指九發子彈的合彈長（即 ED209之一次發射量）。

第九關：

秘訣就是找最寬的地方打，如此較不會誤殺總裁。（就是打手啦）。（注意別打死總裁，否則你會看到有如被 ED209擊中時的慘狀。

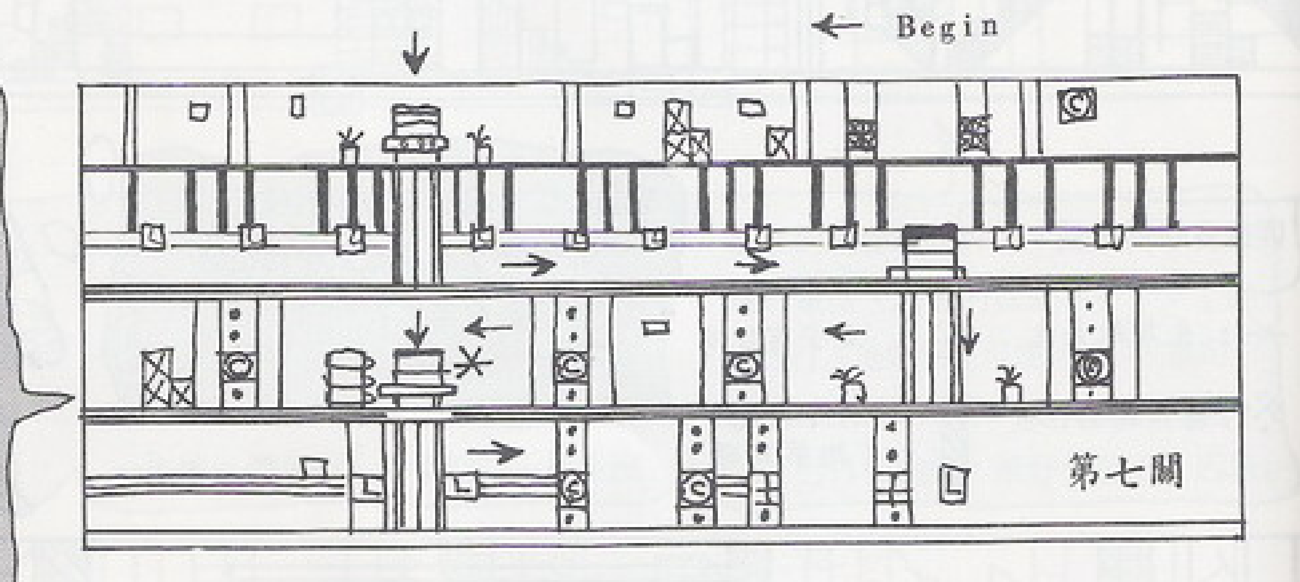
事實上，不必打死狄克也會出現解救到總裁的畫面，這就留給各位去發現了。

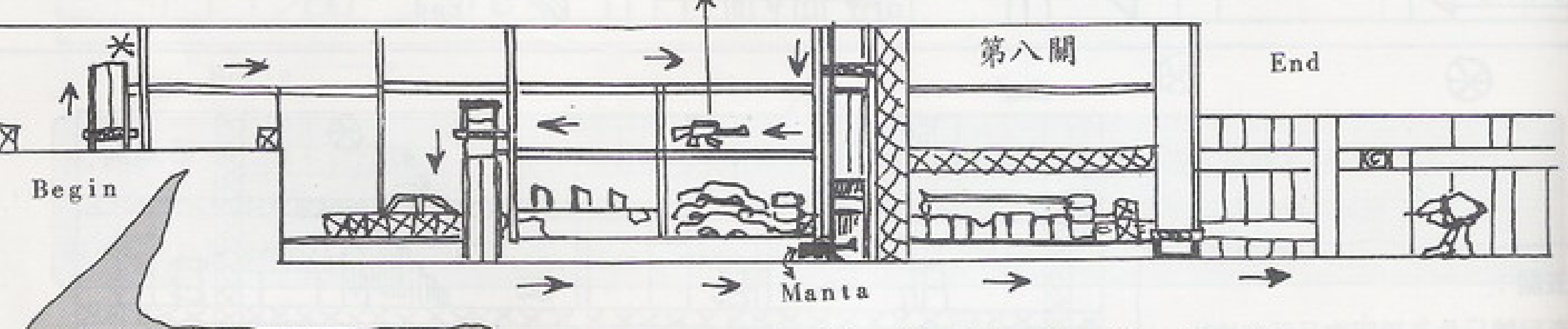


第七關：

困難。筆者常在此報銷一個人。尤其是下升降梯時特別危險，常被圍攻。在第一個升降梯開始下降時，先向右射擊6發左右的子彈，可能會先打死一、二個，到底時立刻蹲下射擊比較安全。

其他部份，無有效戰法。記得蹲下射擊，可能是較有效的方法。（於此關下梯最好是換 Gun Two。





第八關：

1.記住匪徒出現位置是較重要的關鍵。
2.拿到 Manta Weapon 後，就不必太省了，只要能支撐到拿到第二枝就可以了。
3.拿到第二夜 Manta Weapon 後，那就殺吧！衝吧！不過得注意 ED 209的子彈，在你一通過升降梯時⋯。

人物死亡需彈數表

	持槍者	飛踢者	飛車黨	持圓鋸者
Gun-one	3	3	3	6
Gun-two	2	2	2	3
Muti-Gun	2	2	2	3
Manta Weapon			1	



持Manta者	綁匪	狄克	人質	總統
3	10	10	3	3
2				
2	無法使用			

這個表應能助各使節省彈藥，而不會亂放空槍。

扶桑歷史的改造者！

信長桶狹間之戰

絕贊發售中

攻略



／花中GAME小組

「人間五十年，奄忽如夢幻。人生在世上，豈能不毀滅？」一敦盛之舞。織田信長於永祿三年（西元1560年，信長二十七歲。）五月十九日，桶狹間之戰前，決死的信念（今川義元以兩萬七千兵馬進逼信長領國“尾張”，尾張守兵六千。）

當天天降豪雨，信長率精兵二千突襲今川義元本陣五千本部兵馬。一舉擊敗今川義元，信長一戰成名。史稱桶狹間之戰。

在此五十餘群雄割據的戰國亂世[illegible]之有伊達、越後有上杉、關東的北條、甲斐的武田……你將化身五十群雄中之某人，投身在此混亂之世完成天下統一。成敗榮辱在此一舉了吧！這是十六世紀日本戰國時代

首先你必須盡量讓你的能力達到最上限（設定領主人格參數）其中以健康與智商最重要。身體不好，要不了多久你便得住院休養了（指令17復原）。而如果智商不高，那你做起事來就事倍功半了。

進入遊戲後，先選指令二十將訊息顯示時間縮短（動畫可不關，看圖比看字方便），可節省遊戲時間。第一季時先徵兵，以強固國防（遊戲開始之初約一百單位的兵力便足以維持基本國防，後期則須保持一百五至二百左右的兵力）第二季時將稅率調高至五十%左右，以圖增加稅收（可別太貪心）秋季收完稅後，則先從事開發，將城鎮與農田開發率稍微調高（調高多少，自己決定。不用調高太多）防洪率可暫不考慮。 洪水造成的損失（農田開發率下降）很容易恢復，而且只要在春季儲存進度，夏季如遇颱風造成洪水，重來就好了（雖然麻煩些）。

國家有經濟基礎後，每當收稅，便先徵兵，（國內要保持有50單位以上的金與不少於兵員數的米糧），每逢夏季時賞賜人民與士兵提高忠誠度以增加稅收及戰力（士兵忠誠只要達到兩百點以上，一般便沒什麼問題），而人民忠誠度則愈高愈好）其它季節則多練兵，將兵員素質調到最高（與領主智慧與所在領地有關）至於武裝方面，主要是影響鐵槍隊的戰力。可依其價格（比徵兵貴，則徵兵。反之則購買武器）購買。由於購買武器與徵兵所須費用相若，所以仍以徵兵為主。武裝度只要維持在一百左右便夠了。

當你兵力達到三百單位以上後，便可考慮作戰了，想擴張領土，兵力必須在對方兵力的三倍以上。其中與相鄰敵國兵力相若（或稍少）的兵力守城，其餘的⅔兵力出陣作戰。一般正常作戰會消耗與敵兵力相若的部隊，你必須確保殘留的兵力足以與四周剩下的敵人相當。不然！嘿，嘿，馬上又被奪去了。

進兵前，最好先調整一下部隊的分配。部隊中以鐵槍隊威力最大，騎馬隊次之，輕足步兵最弱。一般最好將部隊縮成三隊（①本部步兵50%②鐵槍隊30%③騎兵隊20%）另外亦可將部隊組成一隊（本部步兵100%）如此部隊較易控制，戰事不利時可全軍而退（除本部軍外，其它部隊無法撤退）而且如此部隊不會被敵人領主騙走，當領主親征時，也有較強的戰力。

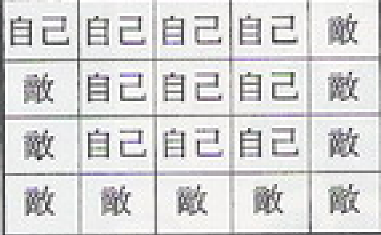
進攻的對象，最好選①剛經戰事，②剛被疾病侵襲……等國力較弱者。其中又最好選有兩國以上領土的領主，朝其領主所在的領國進攻。為何？嘿，嘿，看著吧！你只要集中兵力（不管敵人其他部隊）向領主本隊進攻（城堡所在地，部隊編號0者），只要你逼近他與他相鄰，而兵力又大於他本隊的數目，瞧他的十之九十立刻溜之大吉。可見日本武將多怕死，不像三國志中總得打到最後關頭才會“轉進”（撤退）。領主一逃，你便贏得這場戰爭。除了獲得一個新的領土（通常開發度已很高，可收相當多的稅）外，更有一批新降精兵供你指

AMBUTION NABUNAGE

終生的野心，洗染日本戰國時代的征塵!! 此GAME是信長一生霸業的考貝，有興趣否!!

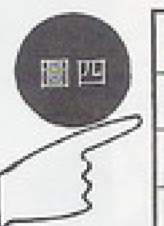
精選版

跳下來



自己	自己	自己	自己	敵
敵	自己	自己	自己	敵
敵	自己	自己	自己	敵
敵	敵	敵	敵	敵





敵	自己	自己	自己	敵
敵	敵	自己	自己	敵
敵	敵	自己	敵	敵
敵	敵	敵	敵	敵

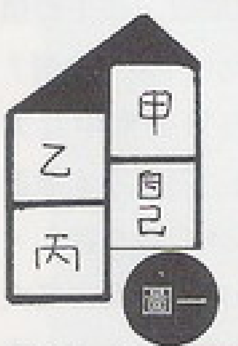
己	己	己	己	己



揮（領主逃走後，其下所屬的其他部隊便會向你投降，而且對原領主忠誠度多少，也就對你忠誠度多少。）而智慧則增加了一點。

相對的儘量別向一塊地的領主或領主不在的屬國進攻，他會儘可能的與你死鬥至最後一兵一卒，你必然會受到相當的損失。

如果四周敵人實在頑強，怎麼湊兵力都只能達到對方兩倍（只能攻，無法守）而你又失去耐心時，不妨大膽放手一搏，如前所言選個適當的敵人，並向商人商借所能借到最多的黃金、米糧，將自己屬國稅率調到一百%（以上指令盡量在春季完成，如春季借米、調率，夏季借黃金、發兵。千萬別拖到秋季，商人會向你要債，人民會暴亂。）為何要這麼做呢？看下去就知道了。在一切準備工作完成後（借米等）舉傾國之兵力向敵國進攻，並將國中所有的米糧、黃金全部帶走。在你全力攻下一塊新領地之後，你原有領地，勢必會被鄰國所攻占，似乎沒占到便宜。事實上①你換得了一塊高開發度的國家，有助於日後發展。②鄰國為了攻占你原屬地，勢必使兵力分散，削弱實力。③如果你四周有兩國以上，且國力相當時，必會破壞平衡，造成混戰（如圖一，你四周有甲、乙、丙三國，各有一百單位兵力，當你攻下甲國後，乙國分30單位兵力攻你原屬地，變成$乙_1$70單位兵，$乙_2$30單位兵，這時兩國勢必眼紅而分兵攻乙國（攻$乙_2$的機會較大）設丙以六十單位攻$乙_2$，則原$丙_1$則只剩四十單位兵馬，攻下$乙_2$後的$丙_2$也只剩約三十單位，如此不斷循環直到新的平衡。這時國力均已大減。）④當達到新平衡後，占有你原屬國的國家，事情可沒結束，他得代你還債與應付農民（稅率問題）如何？這招夠狠吧？（事實上；上面第 3 點的平衡破壞後，你四周的敵國會因受其鄰國牽制而限量發兵，不會瘋狂發兵，其兵力相差在三十單位左右多半不會輕舉亂動。不過平衡破壞，造成兵力稍減的新平衡則是絕對的。）



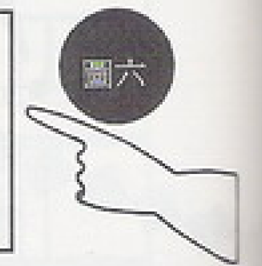
現在請看（圖二）假設你位於方格正中央，四周的敵人有甲（$甲_1$、$甲_2$、$甲_3$）乙（$乙_1$、$乙_2$）丙、丁、戊，數國且兵力相若，此時不妨先攻下$甲_2$（不論領主是否在此），攻下$甲_2$後便切斷了$甲_1$與$甲_3$之間的聯絡。此時再朝領主所在（$甲_1$或$甲_3$）進攻打倒領主後，他屬下的其他領地、士兵、金錢、米糧便都是你的了。

$甲_1$	$甲_2$	$甲_3$
丙	你	$乙_1$
丁	戊	$乙_2$



凡事起頭難，剛開始只有一塊地，經營起來一定較辛苦，當你擁有兩塊地以上便會愈來愈輕鬆了。在土地擴充方面，盡量使自己的領土中有塊完全與敵國隔絕的土地（如圖三或圖四）（則排成一串如圖五）做為大本營，支援前線領地，稱為次前線支援區。如能達成像圖六般有兩層保護的

純支援區	次前線區	前線區	敵方



純支持領地，那這塊地，便不再須要駐軍（仍可徵兵支援前線），只須提高人民忠誠度防止人民暴動即可。（沒有駐軍，所以不會有兵變叛亂。）

玩信長之野望，最大的敵人不是別的，主要在於時間的變遷，自己年齡的增長。一年只有四次指令，光是練兵就不知得花幾年的光景，等到有實力打別人時早已四、五十歲。如果不小心，可能就在你辛苦經營，即將一統天下時，不幸蒙主召見，含恨而終（信長約七十三歲左右死亡）大片土地拱手送人，還找不著繼承人，就算有儲存進度，也是個瀕死的老頭於事無補，唯有從頭來過。想想如果是你，不也氣得半死。





Might and Magic II

魔法門II 完全攻略

／黃啓禎

各位玩家好，咱們又見面了。這一期因為篇幅有限，只說明 Woodhaven, Hillstone 城堡的任務，二座獨立地下城與部份大陸地圖。

Woodhaven 應該是你第一個闖的城堡，記得帶 Castle Key（上期說明過），不然會有大群守衛來找麻煩。這座城堡有很多寶箱、寶藏。你如果"借"一些來調頭寸，不久就會出現石巨人（Stone Golem）HP250, AC＝30，皮超硬又不怕法術，再強的武器打上去只是刮一些石屑下來而已，惟一能克制它們的是電擊術（巫師 3-4 法術）或 Storm Wand 的力量。最重要的一點就是：當你離開城堡，下次再來時，它們依然會記得你的隊伍而發動攻擊。這城堡惟一能拿的是位於 X2, Y11的 M-27 Radicon，這是和結局有關的重要物品。接下來去 X9, Y11找 Lord Hardall。若你沒有接受其他城堡的任務，他會給你四種任務，其中 page, sguire 及 Knight 的任務大多是叫你去找一些裝備給他，這些東西在戰鬥中就可以得到，所以我並不多加說明，至於 Lord's quest 則是叫你去找三把劍 Valor, Nobility, Honor。它們的座標分則在 A2-X11, Y2；D1-X0, Y8；D4-X14, Y11。都有人看守，必須打勝它們才能取得劍。三把劍找齊後去見國王就可得到不少經驗。

在每座城堡都關著不同顏色的主教，這和拉曼達公主的任務有關，以後再詳細說明。在 X13, Y2 處有個人在賣葯水，喝了後可以去除正在執行的任務，在某些時候很有用。

下一個我們要拜訪的是位於 D4-X13, Y1 的 Hill Stone Castle，守衛廳和皇家動物園內全是怪物，沒事情可以去練練功。X8, Y4 關著兩個特別隊員，X11, Y4 鎖著紅主教。N-19 Capitor 放在 X3, Y13；賣除去任務葯水的在 X13, Y2。至於 Lord Slayer 給你的任務；前三項大多是要去殺死特定的怪物，在戰鬥時可能會遇到。而Lord's quest 則是叫你去殺三個怪物，分別說明如下：Queen Beetle，位於 E2-X11, Y6, HP350, AC50；Serpent King 位於 E3-X5, Y6, HP 400, AC60，會噴酸攻擊，傷害力約 50～200HP 要特別小心。Dragon Lord 位於D1-X10, Y12, HP340, AC 40，會發出閃電攻擊，傷害力約40～500HP。殺了這三隻怪物再回去見 Lord Slayer 就可以領賞了。

每座城堡共有三層，地下兩層除了一些可增加屬性的寶物，其他都是一些沒用的垃圾，而且限制東，限制西，這人種不能進去，那職業不能進去，純粹找麻煩，但我會在尾聲時附上地圖。

以下是兩座獨立地下城與一些大陸地圖的說明。

火山洞穴：

位於 E1-X4, Y7。這地方全是熔岩，沒有飄浮術會受很大傷害。此外遍地寶石，還有不少魔法物品，倒是不虛此行。在 X3, Y3 處有個寶石匠，可向他買加強法力法術。在圖上標明 1，3，9，10等訊息是有關元素之爪的相關位置，對於結局很重要。

沙拉金礦坑：

位於 A2-X12, Y3，小心塌陷，會造成整個隊伍受傷，還會招來怪物攻擊。沙拉金在 X1, Y15, HP250, AC 25，打勝他喝下泉水可年輕數歲。在 X7, Y2 可找到 Sir Kill 及 Jed I 兩個特別隊員。

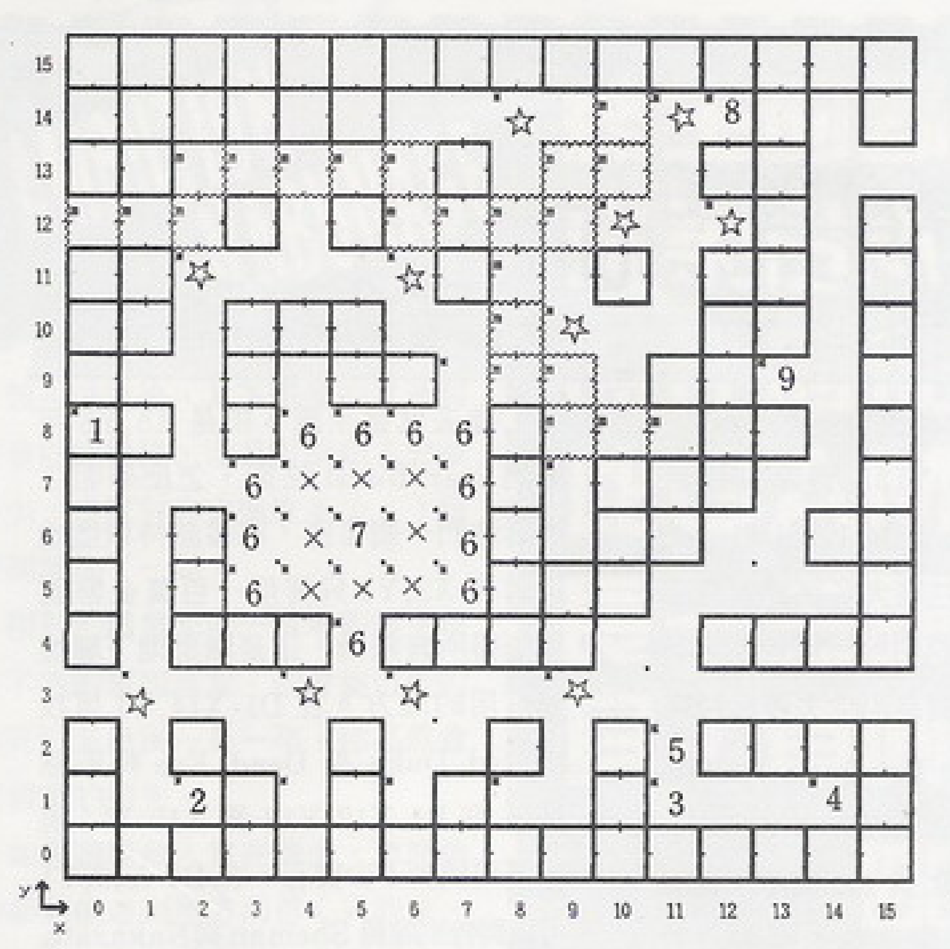
至於戶外地圖我就擇要說明了。

在 D1-X5, Y6 附近是核子輻射區，進去就會全滅，但是 X5, Y6 可學到 Star Burst 法術，怎麼學呢？告訴你們一個秘密，在潘赫特城堡地下二層 X2, Y1 只要用一百萬金幣就可習得所有法術，這是城堡地下層惟一有用的地方。在 D1-X14, Y1 可找到 Red Duke & Dead Eye 特別隊員。在 B4-X12, Y12 到 X12, Y15 繞一下可找到不少寶石，在 B4-X10, Y1 可找到特別隊員 Sheman 與Nakazana，至於在 B4左下的莫里島，必須先去 1 號城 X14, Y8找莫里旅行社，再去 C3-7.9找 Ferry，他就會帶你乘船到島山，你就可以使用島上的設施，可恢復青春或提高某些屬性。若沒找旅行社就使用島上設備可能造成相反後果。在 D2皇后果園內可找到一些水果，除了 X3, Y9吃了會石化外，其他吃了可以增加屬性，但只能維持一回合的戰鬥，你可以吃下水果再去找守衛打架賺經驗。D2-X6, Y8的曼達谷城堡也是練功用，打一架可以賺一些經驗在 D3-X1, Y14有個 Lich Lord 抓住了特別隊員 Mr. Wizard，只要打勝 Lich 就可以救他。他是最有用的特別隊員，但一天薪水要 50000元，也是最貴的特別隊員。在 X7, Y13有個老瘋子，只要給他 Cupre Doll 就會告訴你重要的情報。

至於 Cupie Doll 則是在馬戲團贏得，馬戲團在 Day140-170在 B2-X14, Y4開張，進去有各種遊戲可玩，勝利即可得到 Cupie Doll。

註：最後，告訴喜愛 Wizardry V的朋友，本人日前已結束那個水準相當高的遊戲。有問題可來信問我，請附回郵信封，並且在信封上請標明 Wizardry V問題，可以較快處理。

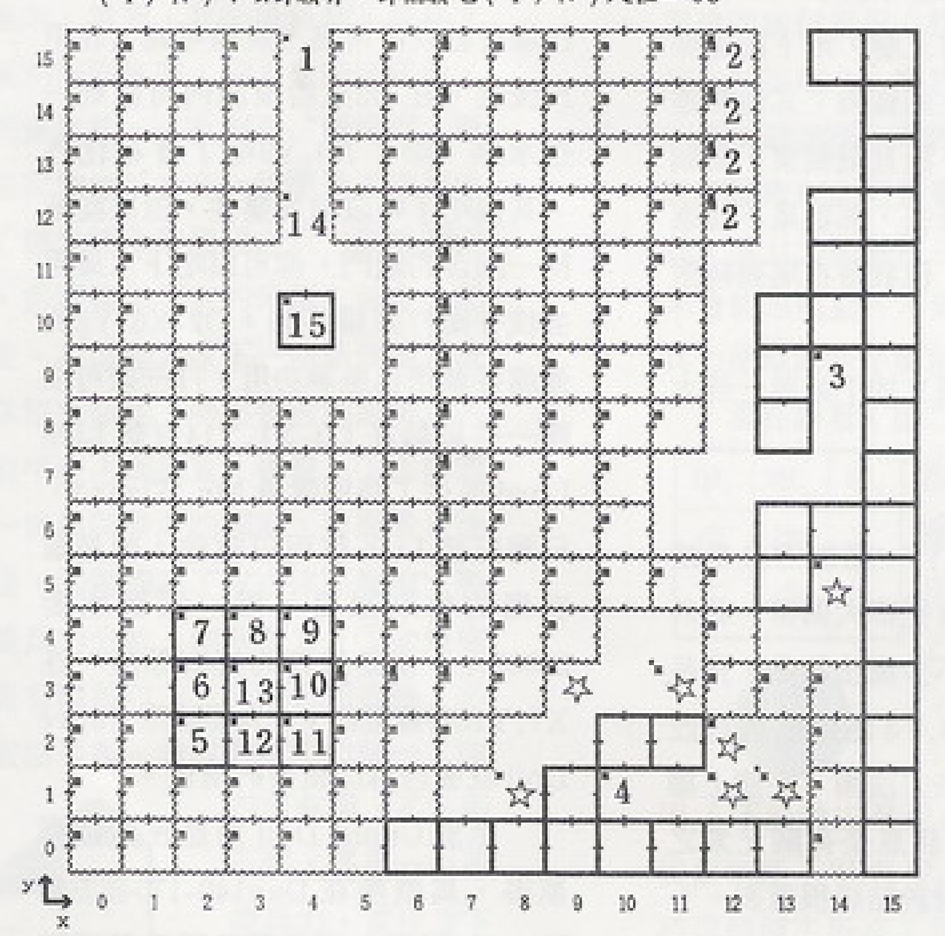




圖例：—— 山脈,島嶼 —— 叢林,樹林 —— 冰河,風城
~~~~~~ 海洋,水域 —— 沙漠,火域 —— 沼澤,土域
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▫法術失效 ▴法術受限

區域：D1

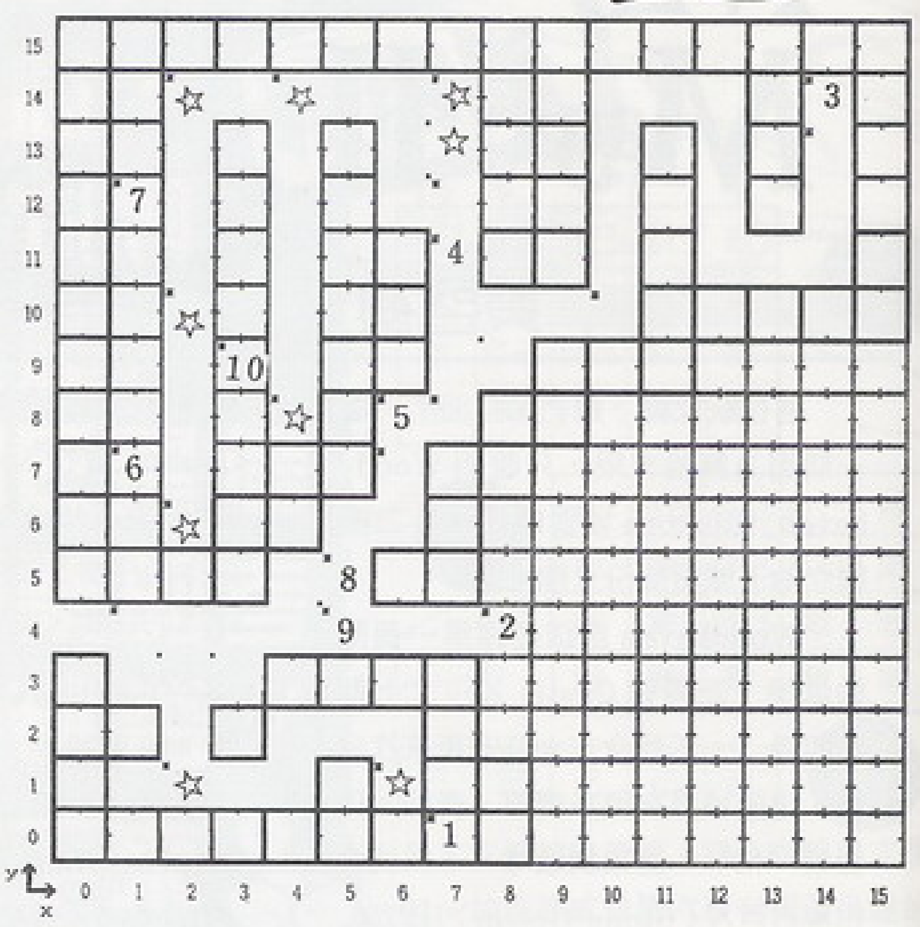
備註：1. Sword of Nobility 2.和平的惡鬼村，攻擊它（Y／N）？
3. No orc Jokes ！ 4.特別隊員Red Duke ，DeadEye
5. Bazoc's Dominiun 6.死亡地帶！ 7.索點地帶 8.龍之穴，進入嗎（Y／N）？ 9.許願井，許個願吧（Y／N）人性＝65



圖例：—— 山脈,島嶼 —— 叢林,樹林 —— 冰河,風城
~~~~~~ 海洋,水域 —— 沙漠,火域 ------ 沼澤,土域
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▫法術失效 ▴法術受限

區域：B4

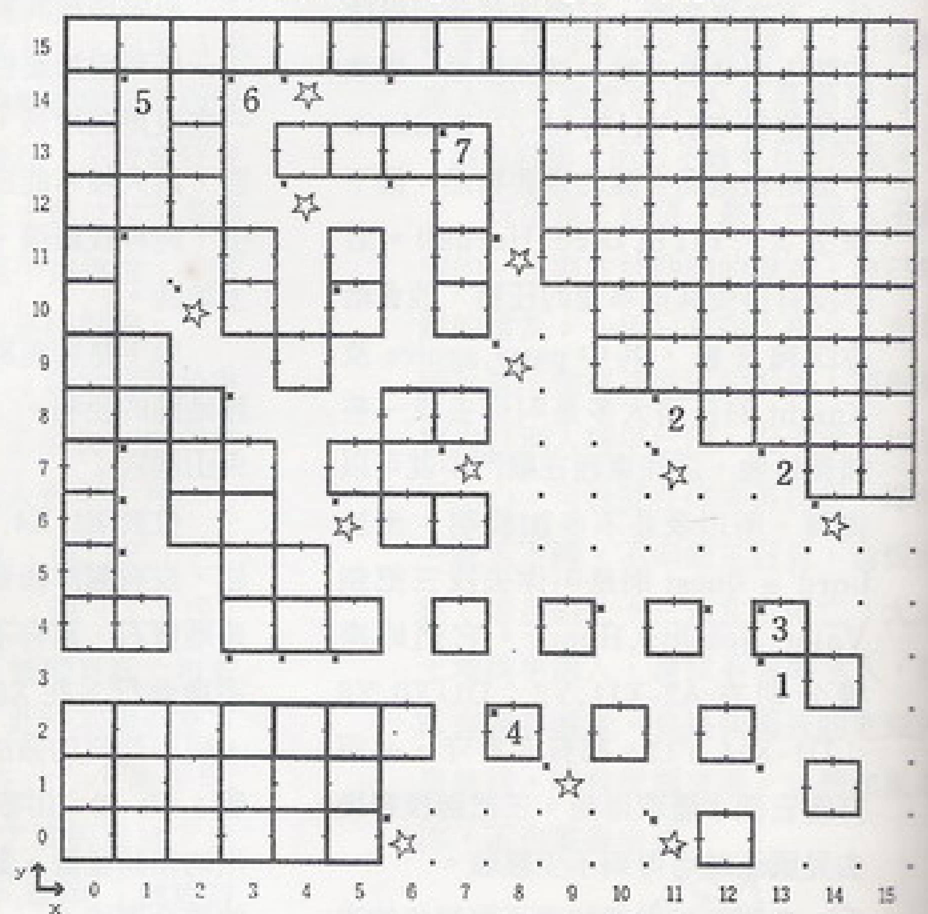
1.中立區 2.寶石海灘 3.礦泉水噴泉，喝它（Y／N）？力量＝192 4.特別隊員Sherman 與 Nakazawa 5.莫里之洞，要進入嗎？ 6.青春之泉，浸入（Y／N）？ 7.泥浴（Y／N）？ 8.巨人在玩球，加入（Y／N）？ 9.果汁吧台，喝果汁（Y／N）HP＝200 10.莫里體育館，訓練一下（Y／N）力量加17 11.大理石游泳池 12.馬殺雞治療，要去"馬"一下嗎（Y／N）？人性＝75 13.莫里休閒中心 14.善良區 15.善良巫師之塔，要進入嗎？



圖例：—— 山脈,島嶼 —— 叢林,樹林 —— 冰河,風城
~~~~~~ 海洋,水域 —— 沙漠,火域 —— 沼澤,土域
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▫法術失效 ▴法術受限

區域：D2

備註：1.入大職業單挑說明石板 2.荒涼沙漠 3.皇宮，要進入嗎（Y／N）？ 4.女王的果園 5.曼達谷城堡 6.成熟的水果，吃它？（速度＝200） 7.魔法水果，吃它？（力量＝200） 8.皇家產業 9.路標 10.魔法水果，吃它？（石化）

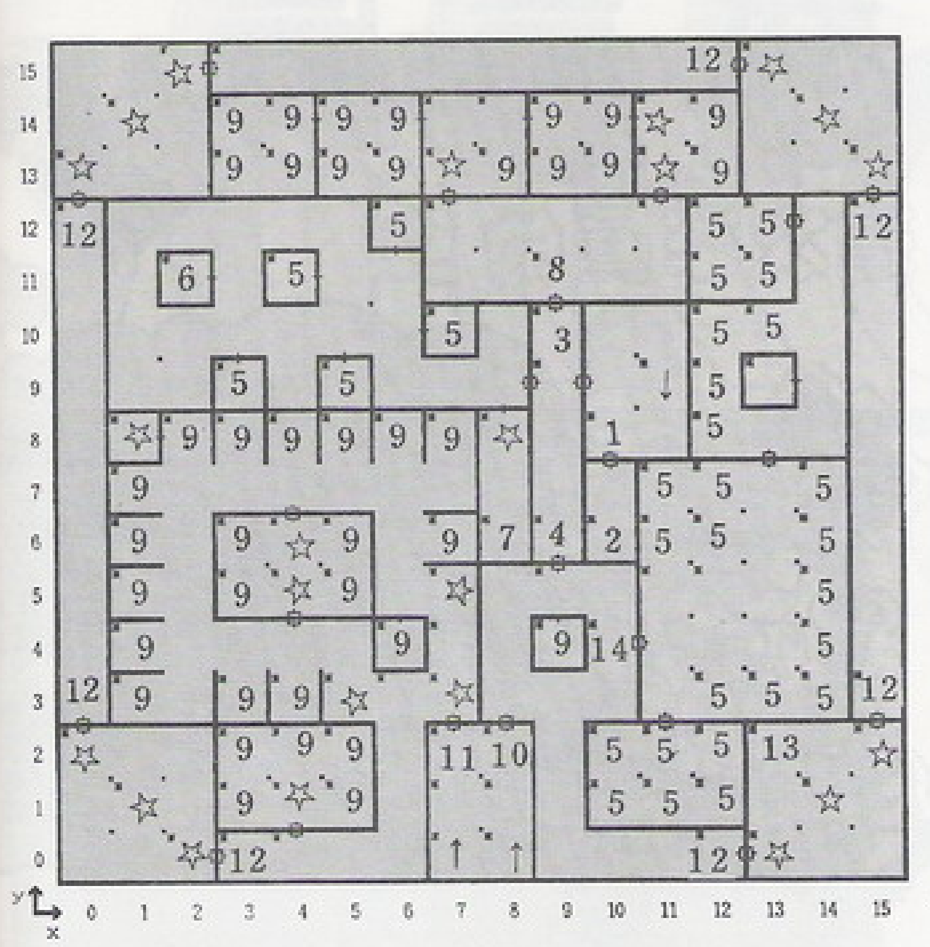


圖例：—— 山脈,島嶼 —— 叢↑\樹林 —— 冰河,風城
~~~~~~ 海洋,水域 —— 沙漠,火域 —— 沼澤,土域
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▫法術失效 ▴法術受限

區域：D3

備註：1.路標 2.裂縫 3.黃色訊息 3 4.黃色訊息 9 5.特別隊員Mr. Wizard 被 Lich Lord抓住，救他（Y／N）？
6.出現一棵大樹，吃一些樹皮（Y／N）（速度＝200）
7.一個老瘋子，除非你帶來Cupie Doll 8.黃色訊息 7



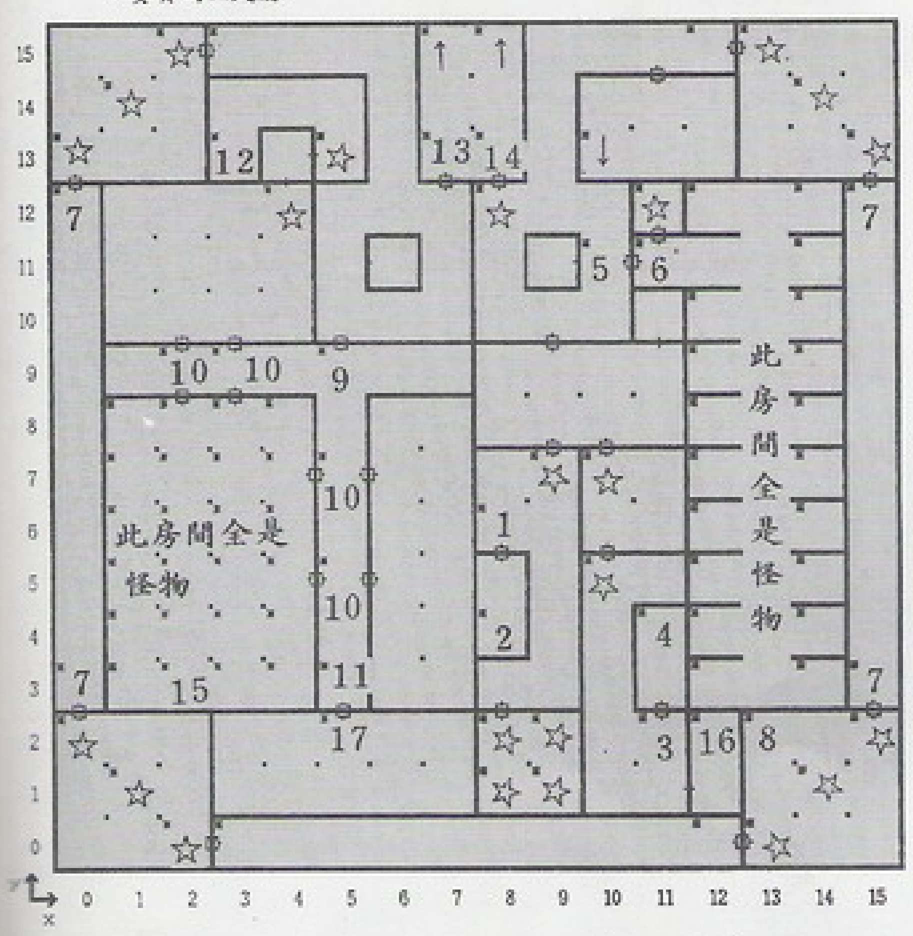


圖例：—— 磚牆　—⊖— 門　—⊕— 柵門
—— 灰牆　—— 土牆　······ 障礙
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▴法術受限 ↑出口

區域：　C 1　表面座標：X＝ 3．Y＝ 14

備註：　Castle Wood haven

1.綠室 2.綠主教 3.大殿 4.末日笑語 5.地上堆滿了物品，偷一些？6.M－27 Radicoh 7.好吃的肉，偷一點？8.Lord Hardall 9.城堡寶藏“借”一些 10.皇宮 11.不准進入 12.守衛塔 13.去任務藥水，要買嗎 14.大廳



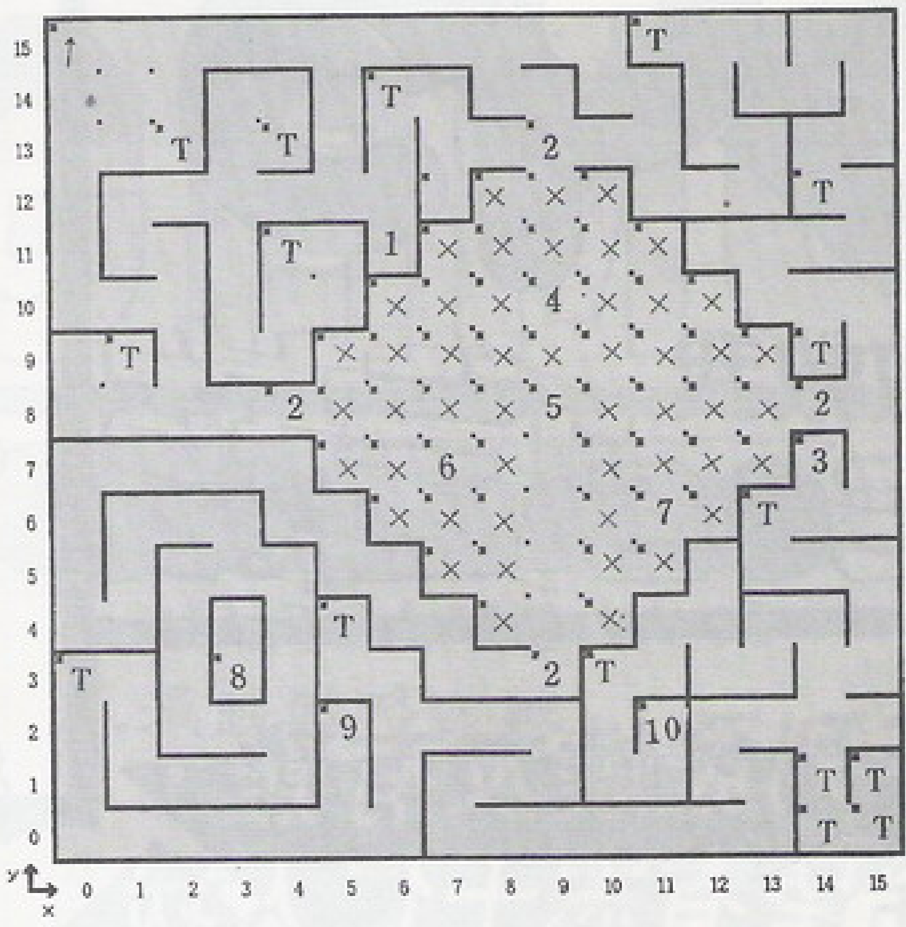
圖例：—— 磚牆　—⊖— 門　—⊕— 柵門　—⊕— 双向門
—— 灰牆　—— 土牆　······ 障礙　—⊖— 單向門
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▴法術受限

區域：　D4　表面座標：X＝13．Y＝ 1

備註：　以下的地圖圖例與本圖相同，因此不再列出，請自行參考本圖。

Lastle Hill Stone

1.囚室 2.特別隊員 3.紅室 4.紅主教 5.皇家動物園 6.動物園管理人 7.守衛之塔 8.去除任務特效藥，要買嗎？ 9.今日笑話 10.守衛廳 11.大殿 12.N－19 Capitor 13.殺手之宮 14.不禁進入 15.某番樊 16.食物快堆到天花板了，偷一些（Y/N）？17.Lord Slayer

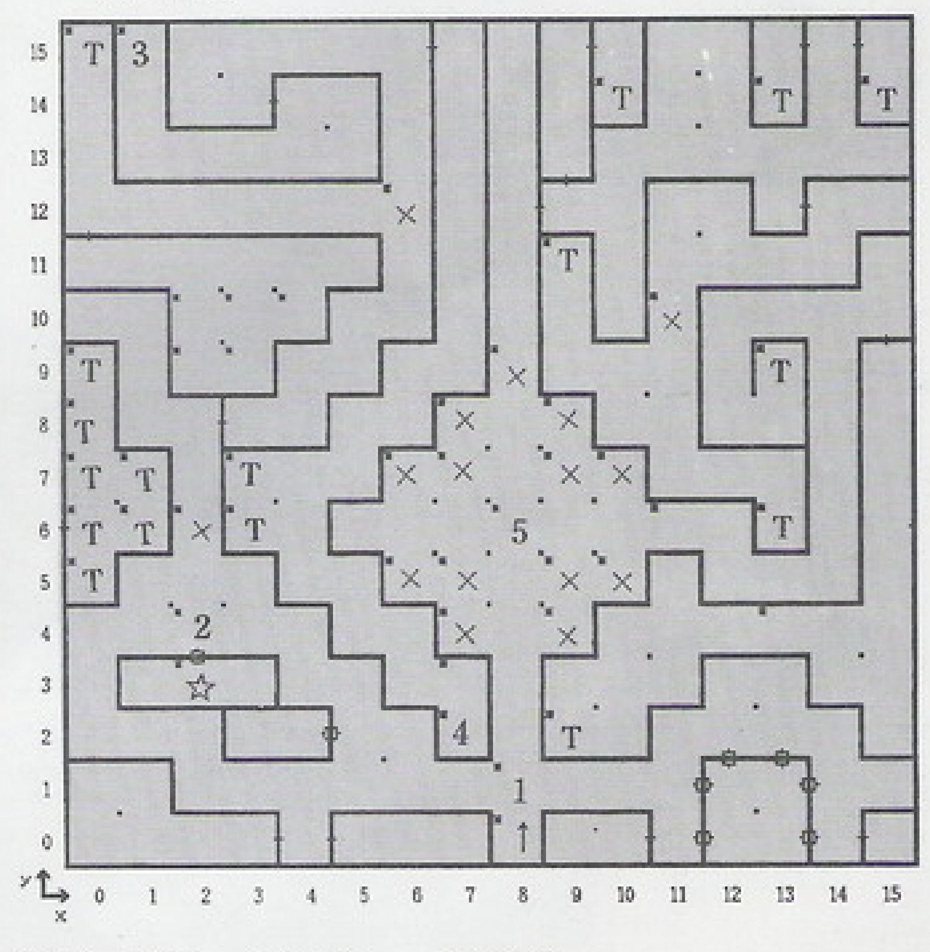


圖例：—— 磚牆　—⊖— 門　—⊕— 柵門
—— 灰牆　—— 土牆　······ 障礙
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▴法術受限 T寶石 ×岩漿

區域：　E1　表面座標：X＝ 4．Y＝ 7

備註：　火山洞穴（Vocano Cave）

1.訊息："The earth talon is enshrined at 8，8 in Earth plane." 2.標示 3.訊息："The Fire Talon rest at 4，4 in Fire plane." 4.火焰盾 5.火焰劍 6.火焰矛 7.火焰刃 8.一位寶石匠販賣加強法力法術要買嗎？9.訊息："in water plane 10，10，Lies the water Talon 10.訊息："Upon a pedstal at 11，7 inthe Elemental plane of Air，you will find the Air Talon



圖例：—— 磚牆　—⊖— 門　—⊕— 柵門
☆—— 灰牆　—— 土牆　······ 障礙
▪注意訊息 ▪黑暗地區 ▪法術失效 ▴法術受限　↑往上樓梯　×塌陷
T寶藏

區域：　A 2　表面座標：X＝1 2 Y＝ 3

備註：Sarakin's Mine 沙拉金的礦坑

1.小心塌陷！2.沙拉金之友 3.沙拉金 4.特別隊員 Sir Kill 與 Jed I



新登場

有來頭

這次來真的！

嗨！感謝各位發燒友的鼎力相助，如今編輯部內信件、稿件堆積如山，已經沒有立足之地，編輯們只好改在走廊上辦公了。

為了讓各位玩家在翹首等待雜誌解答之餘，能就近獲得熱心發燒友的救助；並得以結交同好(不論是正規攻略或是旁門修改)，切磋武藝，於是設置了這個信箱。

由於S.O.S.之聲不絕於耳，只好先刊登哀嚎聲最慘烈的讀者來函。如果不服氣，請親自錄製午夜哀嚎曲一卷寄上。——老編

下列發燒友有難，希望有志士仁人拔刀相助，彼等感激不盡！

遊戲：宇宙傳奇Ⅰ
問題：在可樂那星上，一個叫 Orat 的怪獸如何應付？
姓名：王亮傑
地址：北市古亭區 10760 羅斯福二段126號7F之三

遊戲：國王密使Ⅳ——羅塞拉的冒險
問題：如何才能從鯨魚嘴裡出來？我爬到舌頭上就會摔下來，而且不知道用什麼指令搔它。
姓名：周昕
地址：高市 80242 凱旋二路 83 巷 10 號

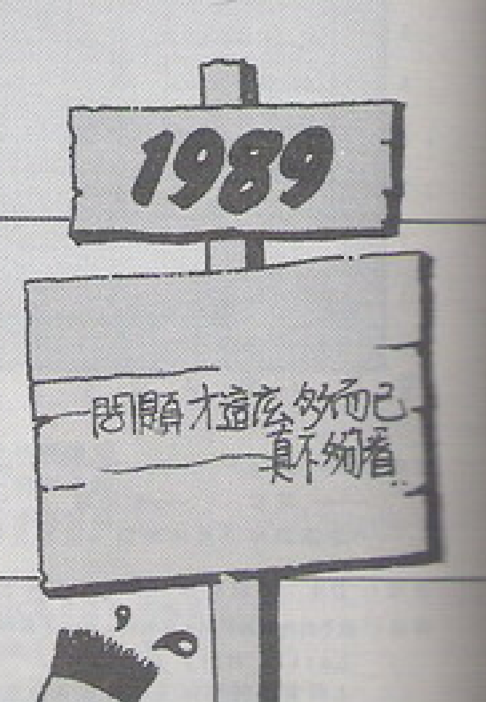
問題：何爲「PC-TOOLS」系
？如何操作？到何處購得？
姓名：王俊傑
電話：(08)752-8458

遊戲：幻想空間Ⅰ
問題：要如何才能進入酒吧右手邊的門呢？
姓名：梁敏夫
電話：(02)249-9324

遊戲：魔神之吼
問題：打不開光之堡的大門，找不到地獄。請高手支援。
姓名：鄭孫寧
地址：北縣永和市永和路1段210巷6號

遊戲：警察故事Ⅱ
問題：怎樣才可以拿到現場工具套件 (field kit)
姓名：侯鈞元
電話：(07)3615034

遊戲：魔法門Ⅱ
需要：所有物品的中文名稱，誰可用，和攻防等級
地址：台南縣將軍鄉西華村 65 之 43 號

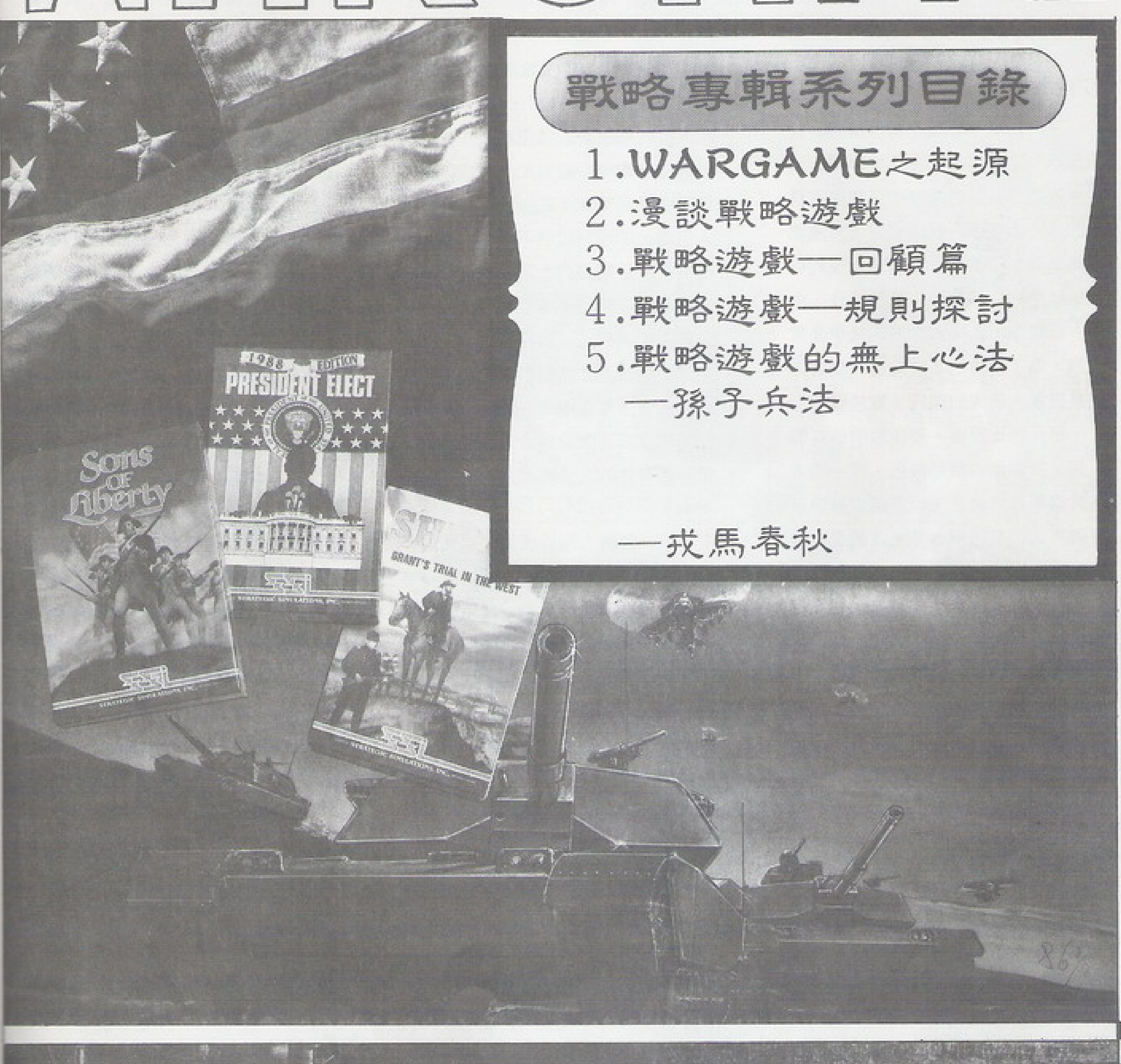


遊戲：醫生也瘋狂
問題：手術中要自人體中取出什麼？
姓名：黃世剛
地址：香港灣仔洛克道 338號13 樓 A座

遊戲：魔宮傳奇
問題：拿到三顆魔寶石後，怎樣能通過繩橋逃離死亡神殿？
姓名：張瑞原
電話：(05)276-7612



WARGAME



戰略專輯系列目錄

—戎馬春秋

新遊戲

等著你

戰略遊戲的起源——戰棋

/H.C.J.

在大自然，各種生物依照著「物競天擇，適者生存。」的規律繁衍消長。但是，人類這種萬物之靈卻有自己的方法一戰爭。翻開歷史，到處都刻滿了戰爭的傷痕。可以說人類的戰爭是歷史的一部份。在現代社會，由於人口衆多，人與人之間的競爭非常激烈，為了使自己不被淘汰，致勝之道是很多人研究的課題。對於戰爭而言，更是無比重要。要使戰爭帶來的人民，物產損失減到最低，唯一的方法就是早日結束它。而要結束戰爭最好的方式仍是戰爭本身。這就是中國人所謂的以戈止戈道理。

自有戰爭以來，人們就開始以各式各樣不同的方法在戰場之外模擬戰爭以獲得經驗，找出致勝的關鍵。西方的西洋棋與東方的象棋、圍棋莫不是這種行為的產物。但因為戰爭一直不停地在進步，在古代的刀、槍、戰馬到現代的飛彈、坦克。使得這些抽象的棋類漸漸失去原先的風格，而變成一種較量智慧的工具。由於現代科學講究有系統有條理的方式，使得模擬戰場的工具變得精密與確實，這就是現代的戰棋——一種以詳盡資料模擬戰場所有狀況的棋變活動。

目前在國外與香港，喜好戰棋的人不少。尤其在美加地區，早已成為一種新興的娛樂方式。許多人藉著和友人同玩戰棋藉以連絡感情。因為一般戰棋通常至少需有二人同玩，有些還可以多人同玩。在台灣，早年曾有人引進，卻因為說明不清楚以致無法推廣，所以知道的人不多。近年來由於討論軍事雜誌不遺餘力地介紹，才有較多的人對這種遊戲感到興趣，但仍然要由香港或美國引進，國內很少有人販賣這種東西。

戰棋為何如此使人感到興趣呢？這是個有趣的人性問題。有人說：這是為了滿足自己的幻想，在現實生活中，並非每個人都能成為國家元首、將領、戰鬥英雄。但每人都幻想自己一朝能夠扮演這種角色，就藉著戰棋滿足一下。也有人說：人類本性就有好戰的因子，但是因為文明世界法律制度的約束，無法為所欲為，只好靠戰棋來發洩了。不管怎麼說，戰棋可以模擬戰場上的各種情勢來訓練參與者的思考力。在充滿矛盾與衝突的狀況下，權衡情勢，運籌帷幄，找出突破困境的方法。此乃現實的競爭社會中成功人的基本技能。

近年來，由於電腦的普及。有人便將戰棋寫成程式，將一切複雜的狀況都交給電腦去運算。這使得玩戰棋的參與者不必浪費時間去計算公式，可以把全部的精力放在研究戰略本身。而且不受時間場地限制；有某些戰棋還需要一個房間來舖放地圖，這在今日人口密集的都市型社會中，可能不是件容易的事。而且戰棋必須要多人同時投入才能進行。但電腦的戰棋（以下通稱戰略遊戲），沒有時間地點限制。只要有一點時間，就可以坐在電腦前，與電腦鬥智，玩累了，還可以存下進度，改日再戰。

藉著戰棋衆多愛好者的基礎，戰略遊戲也很快速地發展，已在衆多遊戲中有自己的一片天空。許多廠商不斷地推出各種不同型態的戰略遊戲以滿足戰略遊戲迷的需求。

在台灣，戰略遊戲近年來才開始流行。由於語言隔閡，使得戰略遊戲不受人喜歡。但是最近的三國志卻造成不小的風潮，顯示國人對於這類型遊戲已開始感到興趣，希望軟體商依據這種市場導向，引進更多戰略遊戲。

總括來說，不管是戰棋或是戰略遊戲。都是一種衝突、對立的模擬，在這種關係上找出平衡的規律以作為研究戰爭形勢的參考，並當作複雜情勢的縮影，以幫助策劃真實情形。除了軍事單位外，許多較具規模的商業機構也常用模擬方式來幫助決策。因此戰棋與戰略遊戲都是一種兼具娛樂與益智的工具。



漫談戰略遊戲

撰寫／Jean Hwang

自從有人類以來就有戰爭，因此有人為了更了解戰爭的本質，而開始以某些方式模擬戰場的情形。象棋與西洋棋就是這種意念的產品。二次大戰後，有些人對於某些重大戰役還無法忘懷，而開始在棋盤模擬戰場的情勢，再定出一些規則，這也就是戰棋的起源。但是，這種戰棋的缺點就是要由許多人同時玩，而且計算規則繁雜，進行緩慢，時間冗長。數年前，APPLE家用電腦開始帶起風潮時，就有人將紙上戰棋搬到電腦上，這是一個很大的突破，使得戰棋可以不受時間地點人數的限制，隨時都可以玩。這也使它在遊戲軟體中佔了一席之地，也就是所謂的戰略遊戲。

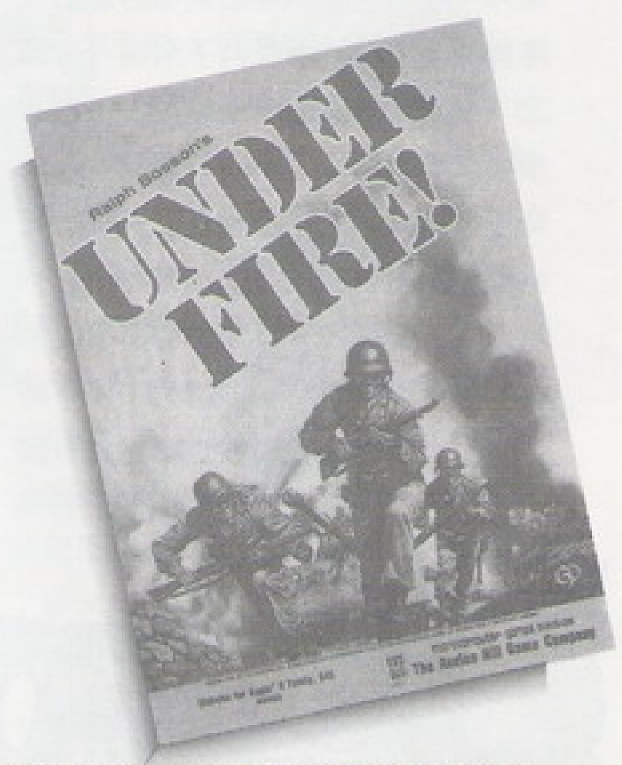
提到戰略遊戲就不得不提到SSI這家公司，最早它就是以戰略遊戲起家的，到目前為止已經出版了很多這類型的遊戲，大多是以二次世界大戰為背景，除此之外還有以南北戰爭，現代戰爭，歷史戰爭為背景。SSI戰略遊戲的特點是結構嚴謹，規則詳細，幾乎可以模擬戰場的任何情形，就因為如此，使得初玩者不得其門而入而喪失了興趣。此外，圖形大多以軍事上的單位符號、畫面非常單調。而且SSI公司也不改此種風格，使得許多遊戲除了戰場資料不同外，看起來都差不多。但是對於喜愛戰略遊戲的玩家而言，這倒是無關緊要；因為戰略遊戲的趣味在於使玩者投入電腦假想的戰場中，賦與他指揮的權力，對抗電腦扮演的敵軍，而獲得某些現實中所不能得到的成就感。而程式設計者為了加強真實性，莫不在遊戲資料上大費苦心，以真實的武器特性，真實的歷史來做遊戲的背景資料，使人有如回到當年的戰場，相形之下，畫面是否精美就不怎麼重要了。SSI的戰略遊戲大多只能在APPLEⅡ或C—64執行，目前在IBM上可執行的只有Mech Brigade，Kampfgruppe，Warship，Redlighting等遊戲較著名。其中Mech Brigade，Red lighting是以1990年代做背景，遊戲資料中包括了最新銳的現代兵器，Kampfgruppe和Warship則分別以二次大戰中的陸戰與海戰做背景。但這些遊戲因為難度太高，至今還沒幾家公司引進，只有少數人藉由私人管道自己購進收藏。



除了SSI外，美國還有其他公司也製作了不少不錯的戰略遊戲。Microprose向來以模擬遊戲出名，例如Gunship，F—19隱形轟炸機。但它在早期也出版了兩個不錯的戰略遊戲，分別是Nato Commander，Crusade in Europe。其特點是操作簡單，很適合入門者。Broundbound公司的The Ancient Art of War（遠古戰爭藝術）因為畫面



畫出古代人的戰爭方式而受人觀迎，進而又出版了海戰篇，但沒有前一代那麼受歡迎，因為實在太難了。



AVLON HILL是另一個以戰略遊戲為主的公司，但其較為台灣玩家所知的遊戲只有Under Fire，這是一個以二次大戰做為背景的班戰鬥遊戲（以班做為戰鬥單位的戰略遊戲），受到許多人喜愛，為了服務愛好者。AVLON HILL公司陸續出版了一些資料片，可以使玩者以其他戰場，不同的背景來進行遊戲。最近幾年，日本的軟體商開始開拓美國市場，日本光榮（KOEI）公司的三國誌，信長之野望，成吉思汗也進入了美國的遊戲市場。這些在日本極受歡迎的戰略遊戲，在美國卻不如預期上的受歡迎，可能是東西方觀念的差異所致。反倒在台灣，這些遊戲卻受到不少人喜愛，尤其是三國志，可能是因為其遊戲是以中國為背景，使人倍感親切的緣故。

戰略遊戲的種類很多，但大致可分成兩大類，方格式與六角格式。以六角格式最常見，大部份戰略遊戲都以這種形式與玩家見面。以下為了說明方便，大致分成以下幾類：純戰略遊戲，策略性戰略遊戲，角色扮演戰略遊戲，科幻戰略遊戲，歷史戰略遊戲，這只是大略的區分，也有些遊戲混合數種類型或自成一格。

①策略性戰略遊戲

這種類型遊戲除了要考慮軍事因素外，政治、經濟、士氣也對遊戲的勝負造成影響。舉個例子來說，三國志，信長之野望即屬這類型。玩者必須在戰爭之餘鞏固民心，與其他諸侯交涉，訓練武力，建設自己所統治的州郡，探訪賢將以增強己方力量。有時還可能受天災，瘟疫影響而遭受損失。而玩者所扮演諸侯，屬下將領的個人屬性也和遊戲有關。例如高智慧將領可以洞察敵人的顛覆行動，高力量的將領戰爭不易失敗。這使得軍事力量並不是主要的決勝因素，必須伴隨政治、外交等因素。

The Balance of Power是以現代世界政治做為背景，其遊戲宗旨不在勝利、征服。而是平衡各種集團的力量，減少戰爭爆發的危險。這就比三國志還難了，也是對玩者的政治常識的考驗。





②角色扮演戰略遊戲

在戰略遊戲中加入角色扮演因素，強烈的故事性是這類遊戲的特點。傳說中的生物、精靈、矮人、半獸人成為你的部隊。魔法也會對勝負造成影響。騎士、遊俠、魔法師則是你的手上愛將。這對於喜愛[illegible]色扮演遊戲的玩家來說是[illegible]種嘗試。比如SSI今年[illegible]亞拉崗之劍（Sword o[illegible]on）：玩者扮演[illegible]來領導地[illegible]父親[illegible]玩[illegible]影響到[illegible]。內考慮方向。戰士[illegible]好的戰鬥力，卻沒有[illegible]法。而[illegible]力量卻弱得可以[illegible]扮[illegible]，玩者所[illegible]勝[illegible]了本身升級外，還要建設地方。開發各種資源。有[illegible]獸人、巨人、[illegible]鬼都是[illegible]遭遇的敵人。強大的鄰[illegible]有可能攻擊我方。玩[illegible]是統一整個[illegible]帝[illegible]戰鬥時，[illegible]不可思議[illegible]法降低[illegible]戲玩家[illegible]



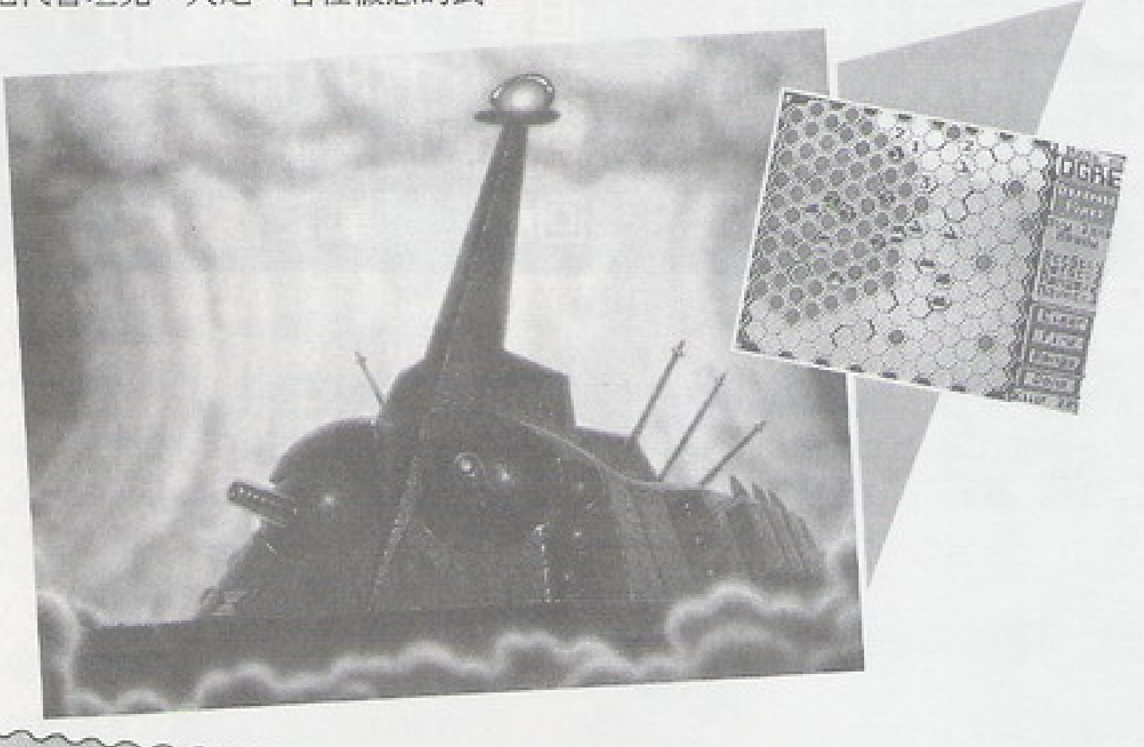
③純戰略遊戲

完全以正規的軍事沙盤推演方式來進行遊戲。所有的戰鬥單位都是以現代的師、旅、營、連表示來。有些還根據不同國家的軍事編制單位為藍本來決定遊戲中的軍事單位。這種類型戰略遊戲特點就是規則非常詳細，武器種類、地形影響、武器發射角度、目標是否移動、障礙物的影響，還要考慮補給線單位間連絡。可以說是真實戰爭的縮影。如果沒有相當的軍事常識，可能會玩它不動。但是，這類型遊戲趣味性最高，因為所有的決勝因素都操在玩者手裡，不必受電腦左右，完全看玩者的戰略而下。而遊戲說明書本身也提供了所有的計算公式，使玩者可以自行計算各種擊中率，效率。SSI公司是這類型遊戲的大本營。以Kampfgruppe與Mech Brigade做為代表作。

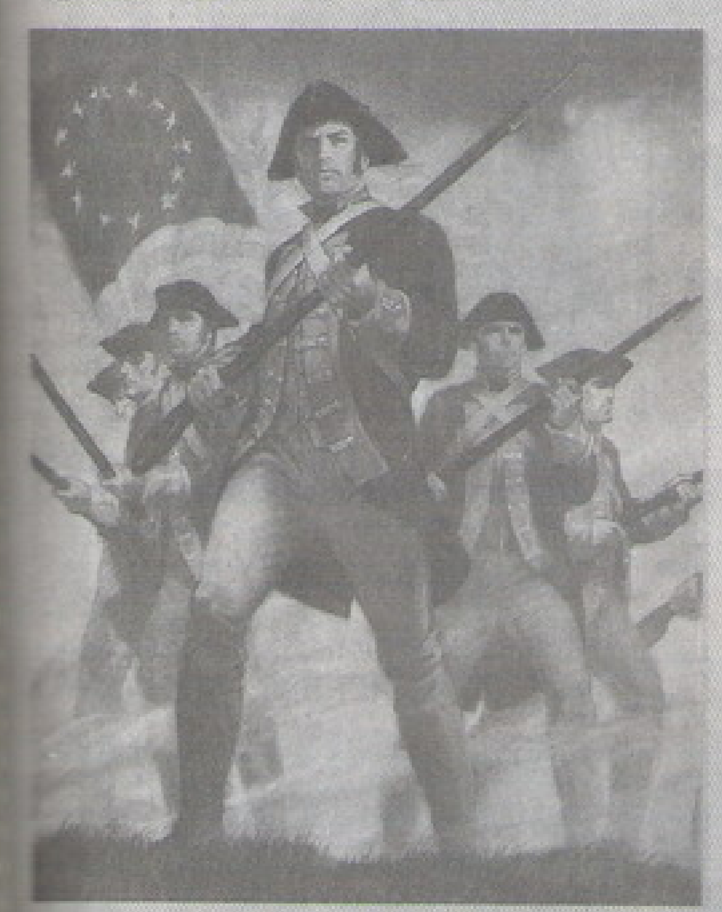
敬請期待!!
亞拉崗之劍出版日期!

④科幻戰略遊戲

將戰場搬到未來。以太空船、雷射炮代替坦克、大炮。各種假想的武器：光子炮，粒子分解炮，時空爆彈都在你的控制下與敵軍一決雌雄。但這類戰略遊戲不多，僅以Origion出版的OGRE做代表。其主角是一輛全電腦控制，裝甲堅強的坦克。玩者的任務就是在它接近指揮中心前摧毀之，以整個部隊的力量：榴彈炮、重坦克、氣墊船、飛彈車、機械化步兵。每個單位都有其獨特的性質。必須有效地佈署才能發揮最大戰力。但那輛叫OGRE的坦克敢上門單挑（敵方只有一輛坦克）也非省油的燈。它的主副炮加起來將近十管，還有百發百中的導向飛彈，更可怕的是它的人工智慧程式，幾乎和人類一樣精明。因此，要打勝戰還要花一些頭腦。這是一個標準的六角格戰略遊戲。玩者必須了解各單位的武器射程，移動速度，與攻擊力，還要預估敵人坦克的動向。算是個難度頗高的戰略遊戲。



⑤歷史性戰略遊戲



過去的戰爭，是目前軍事家借鏡的題材。藉著重現過去的戰場，可以了解戰略史的演進。近代的戰爭中，最常拿來做戰略遊戲題材最多的，要算是二次世界大戰了，包括歐洲戰場，北非戰場，史達林格勒之役，南太平洋戰場都被拿來做為戰場資料，其中又以諾曼地登陸戰最熱門，包括Microprose的Crusade in Europe，EOA的Patton VS Rommel（眼鏡蛇計畫）等遊戲。其他有關二次世界大戰的還有SSI的Kampfgruppe，Battltegroup，Field of Fire，Operation Market Garden，Avlon Hill的Under F ire等等遊戲。

越戰，是美國近代所犯重大錯誤之一。不但勞民傷財，到最後還落得狼狽而逃的下場。因此也有一些公司拿來當作戰略遊戲的題材，由早期的V.C到最近的NAM，Convict in Viet Nan。這類遊戲的特點是敵人往往神出鬼沒。而且遍地地雷、陷阱、車輛行動不易，經常陷入泥濘之中。就算玩者有良好的裝備也要大費周章，還不一定能殲滅所有敵人，對於愛好戰略遊戲者是個很好的挑戰。

喜愛觀賞電視節目北與南的人一定對這場美國內戰很感興趣。很幸運的，這類遊戲還不少。SSI的Shiloh，SSG的American Civil War的評價都相當高。

在歐洲方面，法國的Chip公司也出版了很受台灣地區玩家歡迎的Joan the Arc（聖女貞德）。是一個結合了動作、戰略、歷史的佳作，而且結構非常簡單，很適合初學者。

今年，戰略遊戲有很大的突破。那就是Modem的流行。因此EOA出版了一個Modem War，可以藉著電話線與遠方的朋友較量一番。不必自己與死板的電腦孤軍奮戰。在戰勝之時，想像電話線彼端友人的表情也是件有趣的事。此外，SSI今年推出了兩項大製作，就是Red lighting和Over Run。兩個都是以今日的世界做為戰場，所有的武器都是最新式的，包括最近出現的B—2隱形轟炸機在內。可惜，台灣的玩者都無緣見到。一個是CGA模式用單色螢幕看起來兩軍沒有分別，而OVERRUN只有APPLE版。很奇怪的，SSI的戰略遊戲到現在還是以APPLE為主，大概是美國人還捨不得放棄APPLE吧！

以上為各位玩家介紹了這麼多戰略遊戲，只是想告訴大家。除了動作、RPG，還有這麼一類遊戲。以往，由於這些遊戲的難度較高，操作又麻煩，只有一小群玩家自己在研究。希望經由軟體世界雜誌的介紹，能引起玩家們的注意，進而喜愛這種訓練腦力的遊戲！

戰略遊戲～回顧篇

戰略類的遊戲，雖然至今已出品的不多，但是，它的「影響力」，却是非常「深遠」。就以一個「小小的」「三國誌」來說，其出「片」至今，也有十個月了，但其「魅力」仍不減「當年」。可見其威力了。我也是一個「標準」的戰略遊戲迷；現在，就讓我們一起回顧—「戰略遊戲史」。

眼鏡蛇計劃

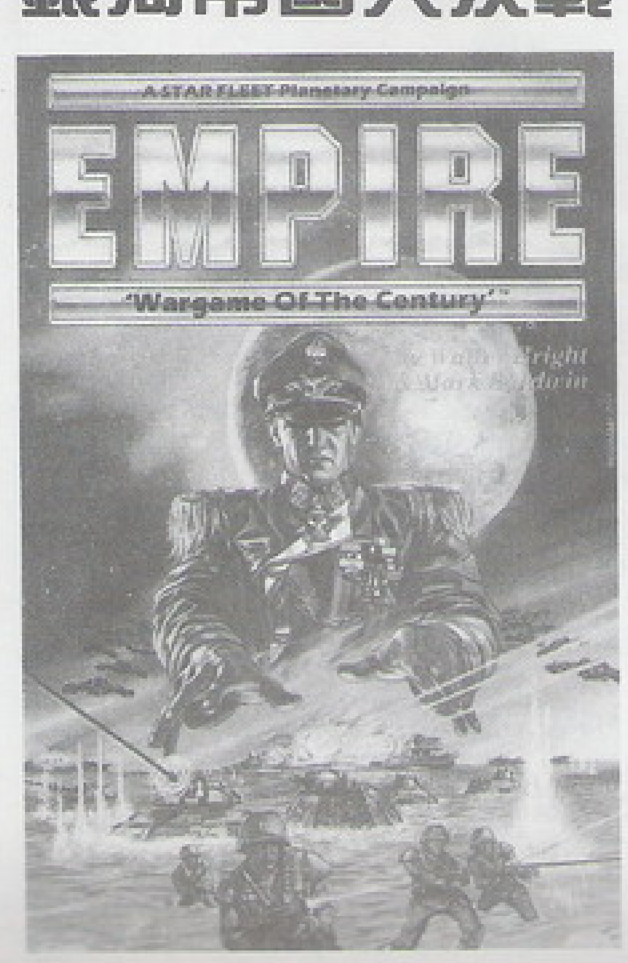
㈠眼鏡蛇計劃

/魏宇明

這是一個以歐洲為戰場，以美軍和德軍為主角的諾曼第之役。你一定還記得，一個開始，兩軍就已經在北方（地圖）各形成一條防線。這個遊戲，可以算是一個「典型」的戰略遊戲，只要您能對敵方（假設你選美軍）火力較弱的部隊加以突穿，就應該可以很輕鬆的占領南方的城鎮；再利用本身的優越條件（盟軍的兵力比德軍大，並且又有空軍可供調度），要殲滅德軍，應不是難事。

本遊戲因為沒有什麼特殊的效果或功能；而且每次玩的情況都沒有改變，相信玩過的各位都一定深有同感，我覺得這是本遊戲較可惜的地方。

銀河帝國大決戰





熱賣中

㈡銀河帝國大決戰

本遊戲有一個最大的特色，就是「很耐玩」。我自從第一次接觸它，到現在「已經「封」了好久），才真正的打過三場（當然是全勝）。本遊戲的內容非常豐富；陸、海、空一三軍應有盡有，但其軍種重點卻在海軍，因為單單海軍，就有六種之多。可是若要有龐大的軍力，要占領城市、陸地，卻又缺不了陸軍。至於空軍，我通常把它拿來做偵察之用，在戰鬥上，似乎並非「必需品」。

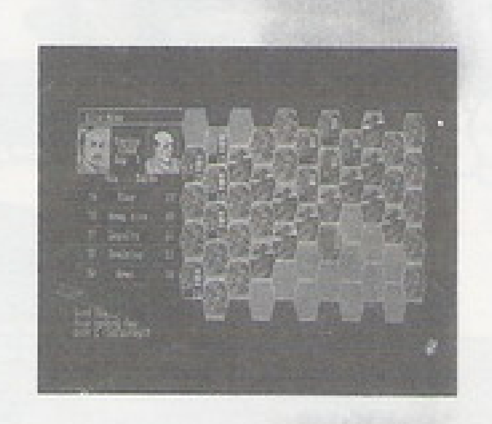
就因為它兵種多，土地大，尤其玩到100回合以上，速度會愈來愈慢（尤其當你兵力充沛時），除非你有「超人」的耐心，否則，會「久玩不厭」的人也不少。

附帶一提的，就是本遊戲中，勝負的判定，是以你所選的戰鬥效率為主，因此，建議你的對手等級不要弄的太高最好低於70，否則，要你不「破口大罵」還真不可能呢！（筆者有一次被對方用一架飛機就連毀了13部坦克，您說，氣不氣人！）

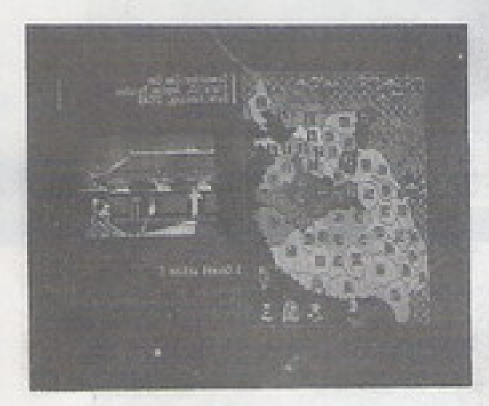
㈢信長之野望

本遊戲是結合了外交、經濟（農業、防洪措施等），以及軍事戰略的遊戲。你一開始，只擁有一塊落地，在這個群雄割據以及各諸侯互相勾心鬥角的局勢之下，你唯有在一開始先購買足夠的兵力（通常開始時的物價最低，然後隨時間改變越來越高），並且善於利用外交手段，才有可能奪得「幕府將軍」的「寶座」。

本遊戲無論在「小」動畫上，或人物資料上，都可算是相當好。尤其它的困難度比同類型的三國誌要高，因為假如你運氣不好，說不定玩都沒玩到就被人家攻下來了。但是，這對於「雄才大略」的各位，應該是一項「合理」的挑戰吧！









三國志

㈣三國誌

本遊戲是以東漢末年做為時代背景，共分5個時期。而各個時期，都有不同的諸侯任各位挑選。而依照各位所選之諸侯，又有其不同的困難度。這對於各位來說，每一次，都是不同的嘗試，也是不同的挑戰。

我從去年買了這遊戲，玩到現在，都快成了「老奸巨滑」的曹操了。我想，各位一定都認為，要有強大的兵力，才一定會贏；告訴各位，我玩這，很少打仗，好幾次都能很「輕鬆」的統一天下。用什麼方法呢？告訴各位，你們不妨多用14指令，多降低敵

人忠誠度（一開始很少有100的忠誠度，除了關羽和張飛），多用招募，包你不用吹灰之力就可拿下多數的「群英」和「郡縣」。還有一點，多利用敵人相互間的戰鬥，通常我獲得忠誠度100的大將，就是用這個方法。

各位，你是否選過像馬騰、呂布…一些並不太受到各位「喜愛」的諸侯為你的代表人物嗎？假如你選過，你一定會為你找不到好的軍師而「苦惱」吧！再告訴各位1個「公式」，就是在曹操的領地中有一個叫賈詡的（Tia Xu），你不妨把他「招」過來，（一開始第一時期他在董卓那兒）。相信他可以助你一臂之力。還有一點，如果各位玩「高難度」困難度10），建議您不要「挑食」，所有將領能招就多招一些。因為搞不好關羽的200大軍都會栽在一些名不見經傳的將軍的手上吧！



㈤聖女貞德

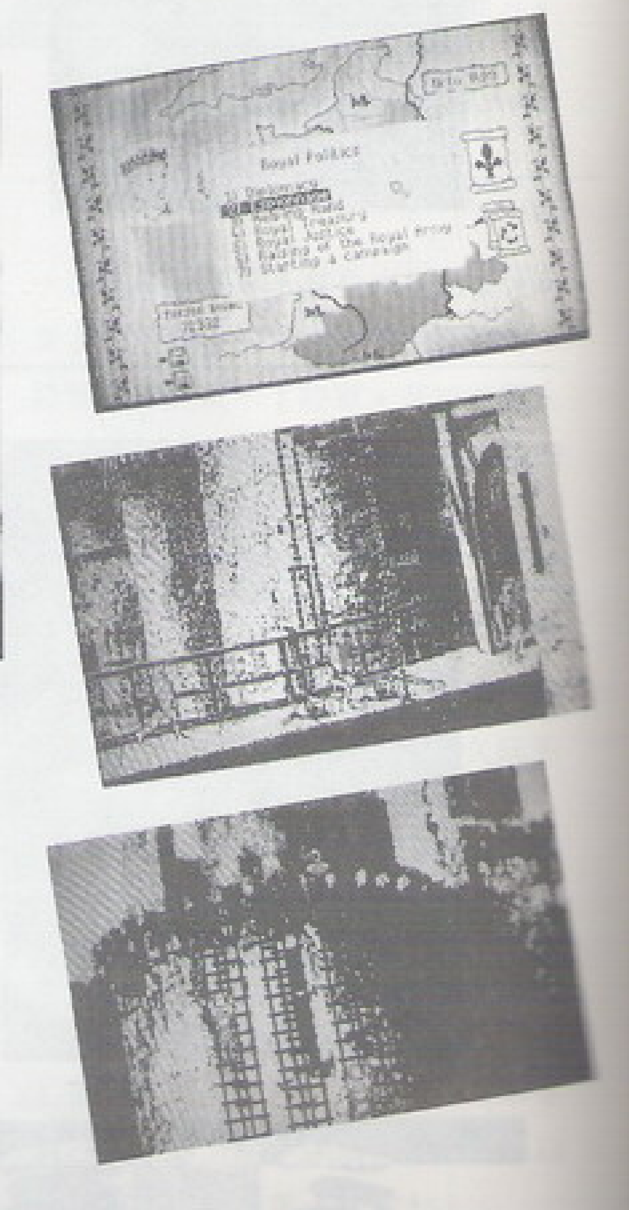


本遊戲是一個以英法百年戰爭為時代背景，以法國為舞台的戰略性遊戲。它有一個比三國誌更「高」的特色，就是其戰鬥畫面完全脫離了傳統的呆板表達方式（如用數字，或是只用聲音來表達），而用活潑美麗的動畫來陳述。

遊戲一開始，以貞德為主角，但至法王登基，重點就在查理士身上了，而貞德就成為了「將軍」一般的角色了。

本遊戲除了有漂亮的畫面，真實的故事背景外，它更有其外交戰略的「可看性」，因為它不但可以和敵人談判，更可以派殺手去「執行命令」。更妙的是，　　你還可以有皇室審判的權力，更擴充了您的權力。

相信各位已經完成好幾次任務了，但你的速度是否夠快呢？希望你別讓貞德的悲慘歷史重演了呢！

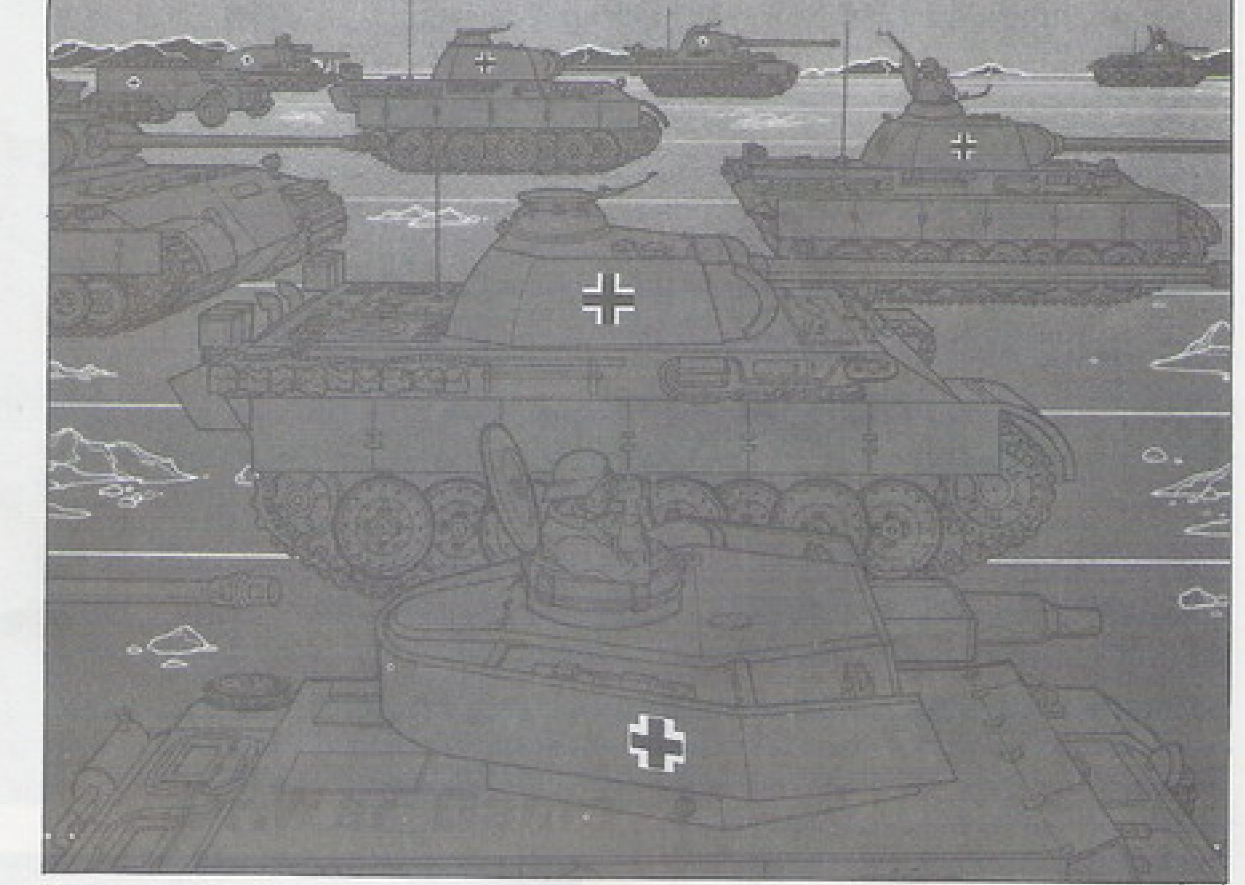


以上五種遊戲，相信各位應都很熟悉。玩戰略遊戲，有一個要點，就是先立自己於不敗之地，然後再來對外求「發展」。不知各位是否曾經想像：自己是一個身負重任的軍事將領，帶領著自己的兵團和幕僚，以完成某一項「時代」的使命。相信，戰略遊戲會使您有這種感受，假如你還沒玩過戰略遊戲，何不試試看呢？



戰略遊戲規則探討

勝！敗！就看你的



許多人在玩戰略遊戲常有一個疑問：到底電腦如何決定誰勝誰負？這是靠許多嚴謹的規則與公式所計算出來的結果。為了讓玩者能夠順利的得到勝利，以下筆將以 MechBrigade 的規則為例，因為它的規則最詳盡，可以涵蓋其他遊戲：

第一部份　武器效果計算公式

當一個單位向另一單位發射武器時，摧毀敵人的或然率可分成兩個部分來討論。其中一部份取決於距離，炮口初速與目標的裝甲強度。另一部分則是一組獨立的參數，和距離無關。以下將分別地介紹：

1.和距離無關的參數：地形與其他影響

當兩個單位都停住不動，而且沒有任何障礙物阻隔視線時，擊中率只和距離有關。但是，會有其他因素，例如地形影響，會降低擊中率，如以下說明：

(1)單位武器數量

整個單位的擊中率是由單位武器擊中率再乘上單位武器數量所得的乘積。例如：5 輛坦克可擊毀敵人二輛坦克，十輛坦克就可能擊毀敵人四輛坦克。也就是說一個單位的武器數量愈多，擊毀敵人的機率更大。當然，這是在武器配備相同時的情形。

(2)單位移動速度

如果開火單位移動速度很慢，擊中率將除以 2 。速度愈快，擊中率將愈低。若兩個單位都在移動，擊中率將更低。舉例來說，若兩單位皆以20公里時速前進，擊中率只有靜止時的十六分之一。

(3)地形影響

如果目標在有保護作用的地形內（森林、城市、掩體）靜止不動，擊中率將只有⅓。

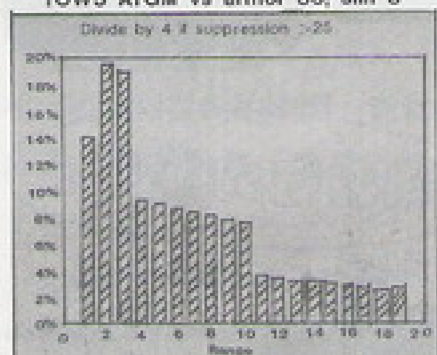
(4)車輛輪廓

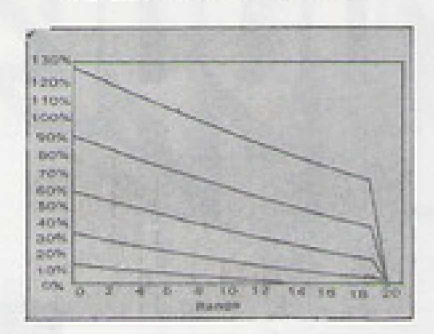
擊中率是和車輛輪廓成比例的，輪廓愈大，愈容易擊中。拿個比方，用槍打大象與老鼠，那個容易中？

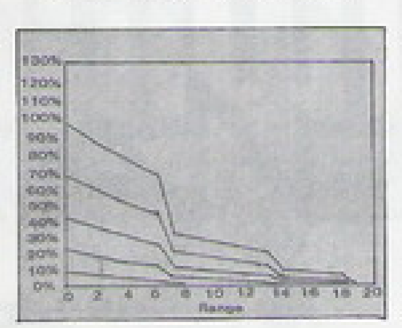
2.和距離有關的參數：距離，裝甲強度與武器種類

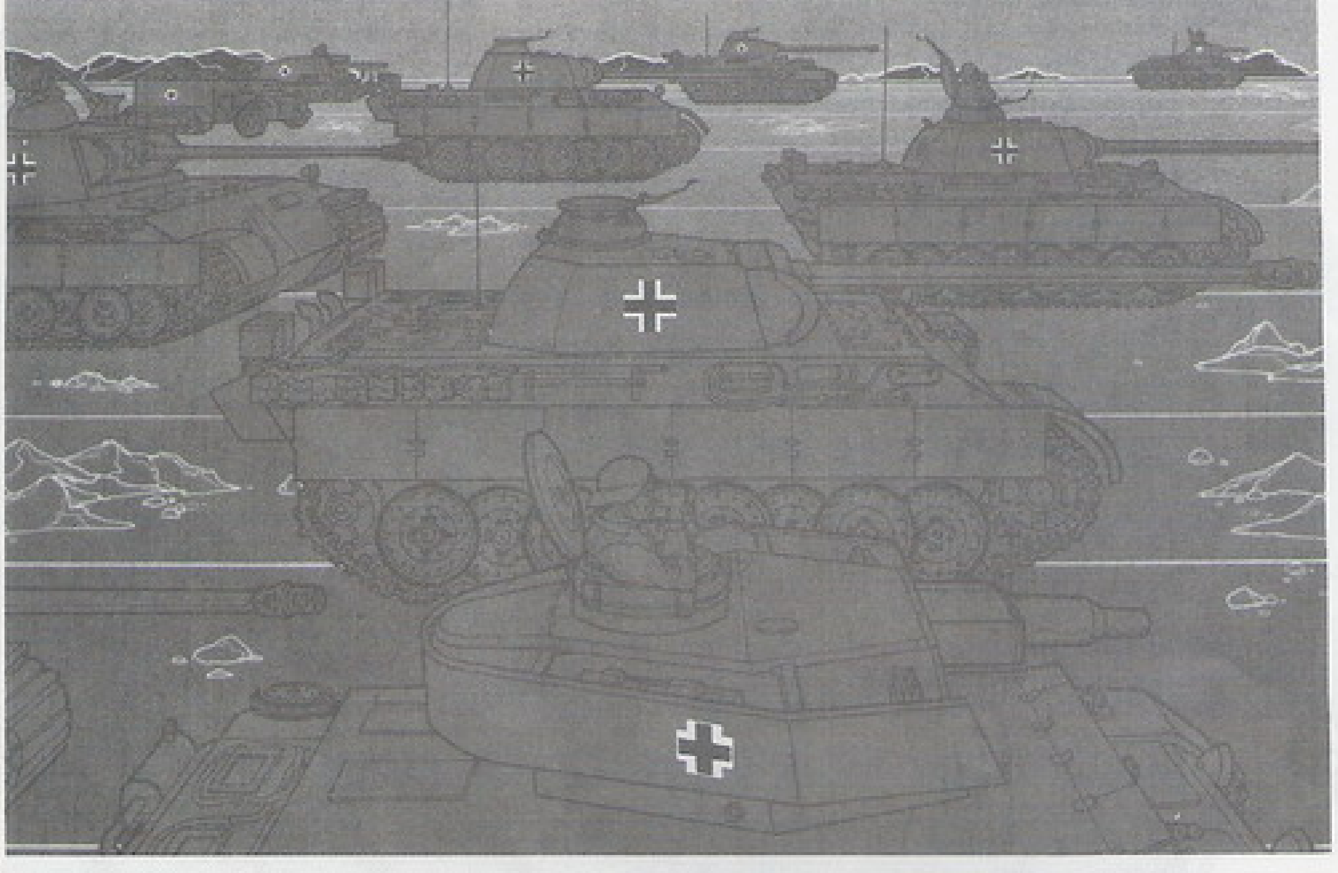
這部份參數決定於距離，發射次數，武器穿透力與裝甲強度。其關係相當複雜，故以圖表示。在圖一和圖二，最上面的曲線是發射 4 次的擊毀百分比，而最底下曲線則是首次發射











的擊毀百分比。圖一是主力戰車對一般輕裝甲車的擊毀率，圖二則是主力戰車對主力戰車的擊毀率。比較兩圖可明顯的發明，敵人裝甲愈厚，擊毀率愈低。而擊中率也隨目標距離的增加而降低。

反坦克飛彈（ATGM）擊毀率：

以上說明也適用於反坦克飛彈，但有三點不儘相同

⑴首次發射的擊毀率約30%

⑵目標是否移動不影響擊毀率

⑶若發射單位已遭受攻擊，擊毀率將降到¼

步兵單位：

由於步兵單位有良好的地形掩護，（不會有人笨到離開掩體，給敵人打著玩吧！）所以不易擊中。當然了，步兵單位若處於空曠的地形將變得易受傷害。因此，讓步兵停留在空曠地形是件不智之舉。

第二部份　接戰策略

了解以上各種公式後，下面將討論一些戰略。

1.管理彈藥：

彈盡援絕在戰鬥中是致命的。因此要如何以有限的彈藥造成最大的戰果是最重要的。首先，不要浪費炮火在不易擊中的目標，例如：移動中的目標，躲在掩體的步兵單位。其次，等到敵人接近時再開火，太早開火的結果不但會暴露己身位置，還浪費不少彈藥。第三，將彈藥快用光的單位後撤，以免造成無謂損失。第四，視線不清時不要發射。單位與目標之間若有障礙物（濃煙、樹叢），但有時這也是無法避免的（敵人放煙幕彈就是要阻礙你的視線）

2.目標攻擊優先順序：

當同時出數個目標時，首先選擇危害最大的目標，其次，選擇正以側面或背面朝向你的單位，因為裝甲車的側面、後面裝甲較薄。第三，集中炮火在一個目標上，不要輪流攻擊數個目標，這會降低擊毀率。

3.反坦克飛彈單位：

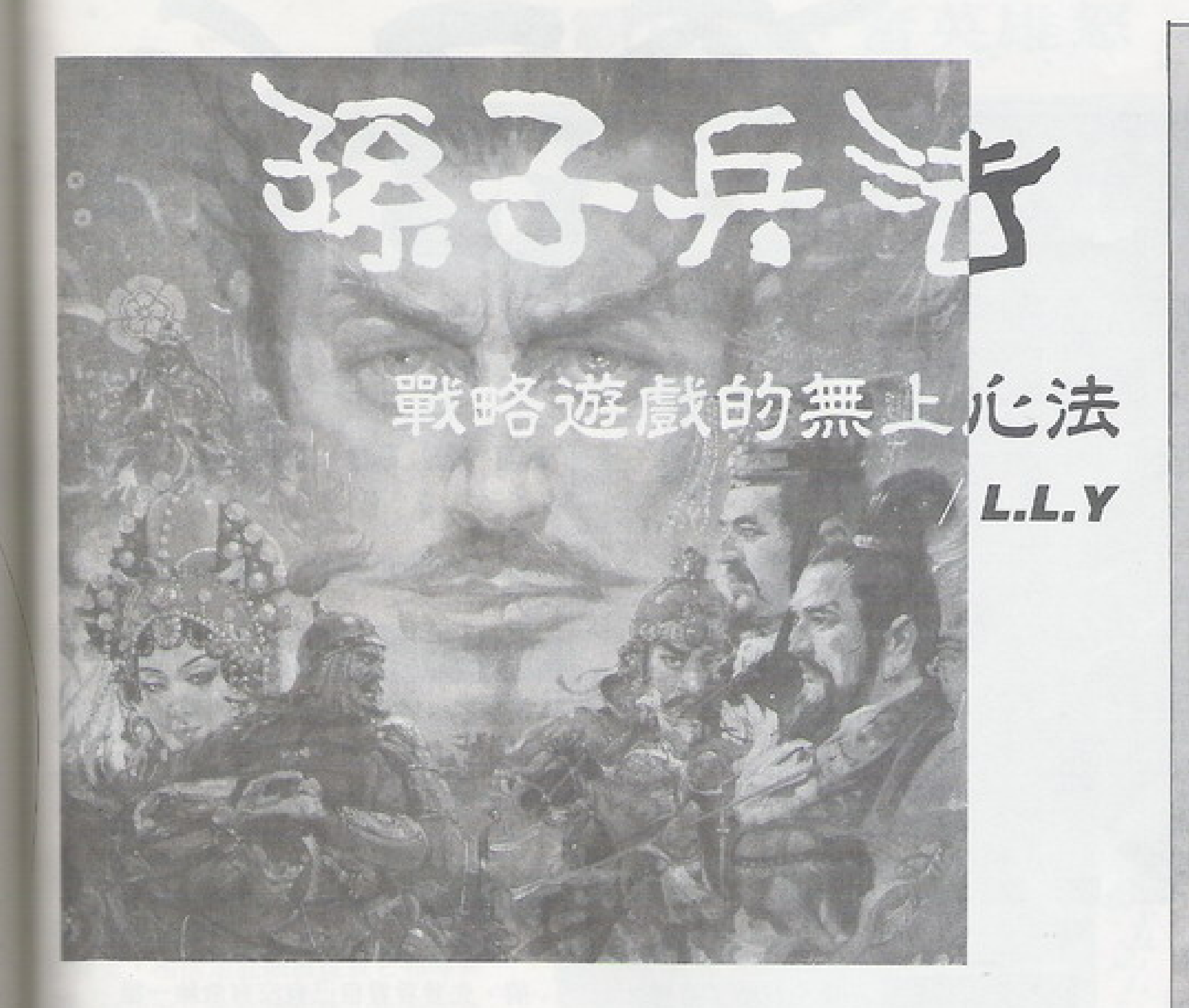
被敵方反坦克飛彈單位攻擊時，你可以一一攻擊每個反坦克單位，這和上面所說的相反。因為反坦克單位一遭受攻擊，準確度會大減。雖然無法擊毀他們依然可以降低對我方的威脅。等到對方飛彈用光（反坦克單位只能攜帶16枚飛彈），再加以摧毀。反之，我方使用反坦克飛彈時，應該以攻擊移動目標為先，因為目標移動與否，均不影響反坦克飛彈的準確度。另一個較有利的方式就是向正在攻擊其他單位的目標發射，等他轉向你時，準確度已降低，（因為要重新瞄準）。反坦克飛彈的特點就是不因發射次數而改變，這是它的優點，也是缺點。

4.步兵單位：

步兵單位對付坦克的利器是反坦克火箭筒（LAW），但只能在與坦克處於同一格時使用。善於利用步兵可以造成很大效果。使用步兵單位時，應將數個步兵單位集中於有良好掩蔽的地形內，等到敵人進入時，再集合攻擊。另一個方式就是讓裝甲運兵車搭載步兵，在重重煙幕保護下（由炮兵單位發射煙幕彈），衝到敵人所在方格，放下步兵開始攻擊。

對付步兵有幾個方法：1.攻擊有搭載人員的裝甲運兵車，在車輛內的步兵是英雄無用武之地。2.在步兵處於平坦、空曠地形時攻擊之，此時步兵最脆弱。3.如果有必要將坦克開進步兵陣地，先叫炮兵單位實施炮擊，可降低其攻擊力。

以上就是戰略遊戲的大略規劃與策略，希望能給玩者一個參考。



如果翻開軟體世界雜誌的熱門遊戲排行榜，您一定會發現戰略遊戲在國內排行榜上幾乎總是名列前茅，而有關戰略遊戲內容的討論，也是歷久不衰的，像三國志的攻略技巧，從軟體世界創刊號到現在，幾乎期期都有，這種盛況在國外恐怕是很難見到的。為什麼戰略遊戲在國內這麼受歡迎呢？我想這恐怕和中國近代史上的戰亂和臺灣現在特殊的情勢有關吧！

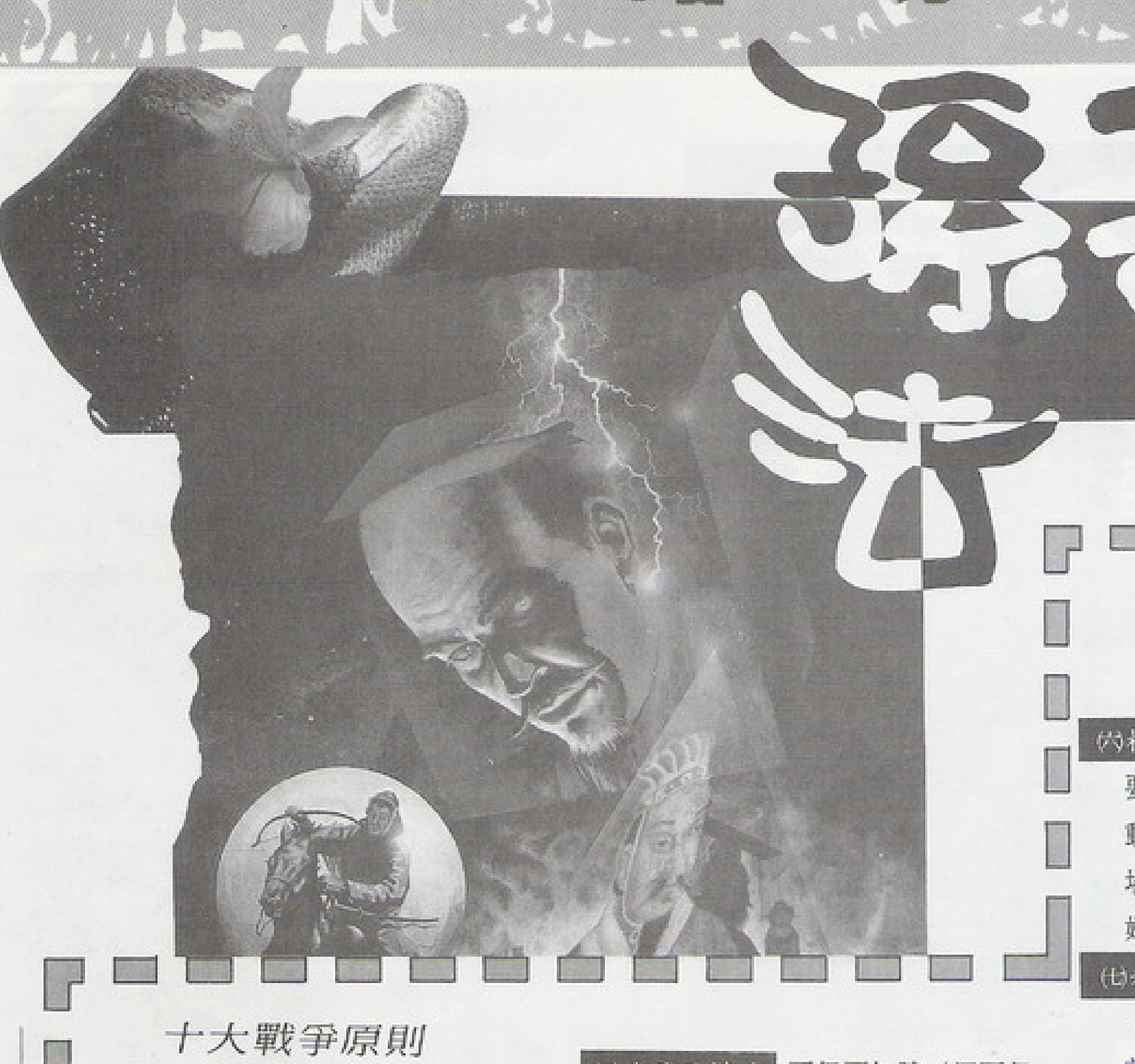
儘管戰略遊戲在國內如此受歡迎，但真正能百戰百勝的將才卻不多見，討論攻略技巧的文章雖多，卻都是針對某一個遊戲而言，缺乏整體性，不免失之蕪蔓，而且即使能幫助玩家獲得勝利，也會剝奪玩家不少的樂趣。有沒有一個方法能如孔子所說：「吾道一以貫之」呢？答曰：「有。」這個方法就是古今中外最偉大的兵法：孫子兵法。明瞭孫子兵法中的戰爭原則後，不但能幫助您輕鬆贏得任何戰略遊戲，而且不會減少您的樂趣，反而會使您因為思考而得到無限的喜悅。更重要的是，在您學會孫子兵法後，將來不論您在戰場、商場、情場，都能穩操勝算，幫助您事業成功，萬事如意。戰略遊戲寓教於樂的功能實在不小呢！

孫子兵法共十三篇，起於始計，終於用間，共一萬餘字，為文簡雅平易，不像論語、孟子那樣難讀，以一個高中生的程度而言，可以說是毫無困難，事實上我第一次讀孫子兵法也才不過小學六年級而已。孫子兵法可以說是一本很「坦白」的書，沒有中國人慣有的做作，譬如始計篇中有一句：「兵者，詭道也。」軍爭篇中有一句：「兵以詐兵，以利動。」說得多麼簡單直接，句句都是真理，不像儒家動不動就扯上仁義道德而實際上卻百無一用。中國人如果真能重視孫子兵法，不但學習它的兵法，也學習它坦白追求真理的態度，那麼今天我們就不用記那麼多的不平等條約了，而今天的中國也一定是世界上的超級強國。

孫子兵法不但追求勝利，而且主張追求廉價的勝利，殺人盈野，血流漂杵並不是它的目的，它認為最佳的勝利是不戰而屈人之兵，使敵人不戰而敗。想要達到這個目的，最重要的兩個手段就是伐謀和伐交，如果您曾在三國志中勸誘敵人的將領投降，挑撥敵國間的摩擦，想必能了解這兩個手段的威力。如果上面這兩個手段無法達成您的目標時，就展開伐兵的階段，也就是我們平常所說的戰爭，想要獲得戰爭的勝利，最大的秘訣就是勝於易勝者，也就是欺軟怕硬的意思。當您發現以上三個步驟都無法解決您的問題時，恐怕就要出下下策攻城了。這裡的攻城汎指攻擊堅強的敵人，也就是硬碰硬的意思，如此必然會使您的損失慘重，所以應盡量避免。像在三國志中攻擊敵人的糧草，就是一種避免打硬仗的上策。這些方法都是為了追求勝利並且保全實力，目的是以全爭天下，留侯論中寫到：「項籍百戰百勝，而輕用其鋒；高祖忍久，養其全鋒，以待其蔽。」就是這個意思，所以孫子兵法中說：「百戰百勝，非善之善者也。」

孫子兵法博大精深，要加以詳細介紹很困難，所以我只就其中歸納出的十大戰爭原則加以簡單的介紹，希望能增加各位戰略遊戲玩家一些功力，想更進一步的研究，我建議您去買一本孫子兵法吧！我認為注釋最好的是王建東所寫的孫子兵法思想體系精解，其中舉了很多例子，十分容易了解。（非廣告 ）

孫子兵法



十大戰爭原則

(一)計畫及奇襲 良好的準備是成功的基礎，而出其不意攻其不備更是獲勝的不二法門。不論在任何戰略遊戲中，你都先要確定目標何在，譬如說在戰爭上古代藝術中是要奪軍旗，七海雄風中是要佔領皇冠，擊沈旗艦，三國志中最重要的就是中斷一個諸侯的繼承，使他的勢力永遠消失。確定目標後就可以擬定適當的計畫，向目標邁進。

(二)動員及速戰 當你攻擊時，一定要動員足夠的力量，並速戰速決，使敵人智者不及謀，勇者不及救。運用這個原則，我在三國志中最後一個時期扮演劉備，結果只花了一年十個月就統一了天下，敵人連攻擊的機會都沒有。

(三)全勝及謀攻 不但要打勝，還要保存實力，因為還有別的敵人在旁邊虎視眈眈呢！方法就是多用謀略，像三國志中召降敵人的將領，在信長之野望中甚至可以刺殺別的領主，然後再從拍賣中買下他的領地。

(四)先勝原則 也就是知己知彼，並且培養自己的實力。像信長之野望中，最初的幾年幾乎都用在發展上，但一旦等你實力堅強後，統一天下就只是時間上的問題罷了。

(五)奇正原則及運動 保守穩重的戰略叫正，大膽冒險的軍事行動叫奇，達成奇正變化的方法就是運動。像三國志中你可以先把自己的大部份兵力調走，引敵人來攻，再增援回來攻擊敵人的糧草，就是一種由運動來造成奇襲的例子。

(六)機動原則及會戰 機動力高的部隊要攻就攻，要跑就跑，完全掌握了主動，並且能迅速集中力量，展開一場會戰，所以在戰略遊戲中，你最好讓你的機動力優於敵人。

(七)利害原則 在開戰前一定要多考慮，就像下棋時你在吃掉別人的棋子前，先要看看自己有沒有危險一樣。

(八)行軍常識 像在戰爭上古代藝術（Ancient Art of War）中，各種行軍方式的快慢，體力的消耗，地形的影響等，就是行軍的常識，別的遊戲中也有類似的規定，需要多加了解。

(九)戰術地形 譬如說平地易於通過，丘陵適於攻擊等。

(十)隔離原則 要使敵人的力量分散，最重要的就是隔離敵人。隔離可分為有形和無形兩方面，有形的方面可使敵國間起摩擦，可以切斷敵人的支援，可以把敵人調虎離山，可以用小部隊拖住敵人大部隊等等，無形的方面可以降低敵將或敵軍的忠誠度，使其在力量上減弱。

以上說了這麼多，但基本的思想就是瓦解敵人，而不是殺死敵人；擄獲敵人的力量；攻擊敵人的弱點，而不是跟敵人硬碰硬。只要記住這些原則任何戰略遊戲都難不倒您了。

各位有夢有愛的軟體世界朋友們，當你們玩著三國志時，可曾想到那是日本人的產品；當你們玩著靈感出自孫子兵法的戰爭上古代藝術時，可曾想到那是美國人的作品，中國人的作品在哪裡呢？為什麼中國人的歷史，中國人的兵法，卻是外國人的產品呢？希望各位玩家們不但學習最新的電腦知識，更要對中國固有的知識多加了解，如此才能由學習外國人，變成超越外國人，創造屬於中國人的作品。這也是我介紹孫子兵法給各位的最大目的啊！

王霸雄圖、奮英雄怒

EMPIRE

銀河帝國大決戰戎馬春秋

/PC Napoleon

一、舊瓶新裝、再現光芒一

Interstel公司新發售的戰略類遊戲「銀河帝國大決戰」（Empire），型態上雖是新產品，然其原始版本由來已久，故嚴格說來，此遊戲之設計不算嶄新。在電腦產業發展初期，該原始版本便在大型主機上風靡一時，深受行家喜愛；如今被改寫至個人電腦上，相信定能繼續綻放它那璀燦耀眼的光芒。由於該版推出時並未登記著作權，多年來對設計師華特·布萊的智慧財產權造成不可彌補的戕害。布萊於「加州科技協會」（Cal Tech ：California Institute of Technology）服務期間，開始撰寫此遊戲。首先完成的是VAX版（VAX version），自1980年起，交由DECUS公司發行。1984年時，Interstel公司的崔佛·索倫森（Trevor Sorenson）博士，無意中看到此遊戲的郵購說明書，詳細觀閱之下不禁大為心折，遂於1985年與布萊接洽，商榷此遊戲的個人電腦版本事宜。孰料好事多磨，Epyx公司捷足先登，搶先與布萊簽下合同，擬在家用電腦上發展該遊戲的商業用途。眼看一切已成定局，然而幸運之神似乎特別眷顧Interstel公司，Epyx公司在節骨眼上不知何故，竟然決定放棄此開發計畫！故於1986年，布萊順利收回該遊戲的銷售權，得以和Interstel公司諮商有關改良版本的發行計畫。

相信所有玩過「銀河帝國大決戰」原始版本的資深玩家們，將會對此改良版印象深刻，讚不絕口。此版本增添了護航、巡邏模式及喀嚓拖曳聲等硬體介面，並擴大了巡洋艦及戰艦的彈艙容量。此外，亦加快了驅逐艦的航行速度。該公司將先前發行的遊戲「星際艦隊Ⅰ」（Ia Star Fleet Ⅰ）中，頗為成功的遊戲系統再次加強而運用在此版上上。不過平心而論，本系統對玩者而言，還是太宅心仁厚了。由於欲使操作過程流暢，故省略了暫停功能的設計，諸位玩家在遇到電話鈴響，上洗手間或老闆微服出巡時，可能感到相當不便，這是美中不足之處。



遊戲小檔案：
1.適用硬體：Amiga、ST、IBM
2.玩者人數：1—3
3.零售價格：NT$80
4.設計功臣：華特·布萊（Walter Bright）、馬克·鮑德文（Mark Baldwin）
5.發行公司：Interstel公司

二、權衡實力、兵不厭詐一

本遊戲的玩者人數，其最佳設定值為3，可選擇任何電腦或人類對手的組合。電腦對手的等級有標準級專家級兩種。選定對手後，便進入設定效率等級的畫面。在此你可以依喜好來變換自個的生產效率及戰鬥效率以重創對手。任何對手組合下，上述兩種效率均可增減以決定對方的作戰實力。本遊戲甚至可使用數據機（MODEM）來傳送檔案。

一旦離開效率等級設定畫面後，玩家們得開始選擇地圖了。本程式提供了許多特定地圖，包括加勒比海、地中海及東南亞等；此外，還有一些造型名稱十分怪異的地圖，如噩運Ⅰ（Weird Ⅰ）、噩運Ⅱ（Weird Ⅱ）等。大部份玩家較偏愛由電腦隨機選

擇的地圖，因為其造型富於變化。這些隨機產生的世界主要由島嶼所構成，並擁有衆多可資防禦的海上航路。整張地圖共計5684格（58×98），如此龐大的未知世界正等待玩家們加以征服！

三、王師所至、大地重生一

選完地圖之後，螢幕會顯示地圖上所有的城市數目，通常有65至70個之多，玩家的遊戲起始城市亦一覽無遺。此城市相當重要，因為它是作戰初期的立足點。電腦在「交戰」的處理方式上相當簡潔，每個移動單位之戰鬥範圍僅為環繞其四周的八格區域而已。當作戰單位移至新的地帶，所經過的區域便化暗為明；至於其他未探索的地區則仍籠罩在一片漆黑的夜幕之中。所謂「撥雲見日、重現曙光」便是此遊戲畫面的最佳寫照。

本遊戲有許多指令使遊戲進行得更為順暢，諸如設定船艦巡邏型式及戰鬥機飛航路徑等。由於遊戲本身規模龐大，玩起來費時甚久，若使用上述指令，可節省不少寶貴時間。筆者目前撒粘力邀兩位好友同來一戰，在彼此的軍隊尚未面對面短兵相接之前，便足足花掉了一個晚上。可見個中世界是如何地龐大，就算你個人單挑兩位電腦對手，自個兒「打通關」，遊戲的進行速度雖然加快，亦得耗費相當時日才能結束此GAME！

四、計劃生產、質量並重

其次要為諸位玩家介紹的是本遊戲的精華所在一生產。生產的成敗，攸關帝國的興衰，請諸位立即整理筆記，圈點並加眉批。OK，現在可聽我娓娓道來：凡是經你攻佔的城市，均能生產一單位的各種戰鬥體。內陸城市可生產運兵船、驅逐艦、潛艇、巡洋艦、戰艦及航空母艦。知道「生產什麼」及「何時生產」是邁向勝利成功的不二法門。每種戰鬥單位有各自不同的生產時間，例如生產一支陸軍耗時最短，僅需6回合；而生產一艘戰艦則耗時最長，約需60回合。此外，一旦城市生產某戰鬥體一單位後，再生產該單位時，所需時間便會縮短，此乃該城市生產力提高的的緣故。舉例來說，第二度生產陸軍及戰艦僅需5回合及50回合而已。

本遊戲戰鬥單位的種類繁多，令人目不暇給。陸軍的移動速度最慢，一次只能一格；戰鬥機每次移動5格，最遠航程可達20格；除驅逐艦每次移動3格外，其他船艦每次僅能移動2格，但無航程限制。當船艦受損時，其航行速度便會減慢。（可查閱本文附錄「戰鬥單位彙總表」）。

五、步步為營、萬無一失一

只要你將自個的軍隊移至敵軍位置上，一場驚心動魄的戰鬥即自行展開，無須人為操縱。電腦會詳細衡量兩方有關受損程度、戰鬥力、目標弱點及運氣等優劣戰勢，然後公正裁斷勝負。負方被殲，從此在戰場上消失，絕不至於像散兵般往四方逃竄。此外，俗云：「明槍易躲、暗箭難防」，一般載6支陸軍的運兵船，極易被隱匿在畫面黑暗角落，守株待兎的敵方守軍擊沈，故移動任何戰鬥單位均須小心翼翼。對敵方城市大可不必容情，盡你所能加以攻佔以作為後勤補給基地。戰艦及巡洋艦是砲轟沿岸城市的殺手，他們可摧毀敵人岸邊的頑抗武力，極具戰術價值。

六、運籌帷幄、霸業可成一

整個遊戲進行過程大致可分為三個階段。首先，玩家們必須探索自個的領土並建造運兵船以展開初步的勘察/擴張行動。其次，得擬安一份攻防計畫以對付敵軍。雖說「攻擊是最好的防禦」，然在實力尚未茁壯挺拔之前，切莫逞血氣之勇，急著去和敵軍檯台相會。君不見勾踐臥薪嚐膽，十年生聚教訓方成霸業，玩家們實應記取祖訓，趕緊先搶奪一些島嶼並建立工業基地、厚植戰力才是。本階段攸關遊戲的成敗，「建造什麼」及「在何處建造」等兩項關鍵，將決定你是否能昂然邁入最後階段、掃蕩群魔！

玩此遊戲可充分發揮玩者本身的戰術修養及戰略哲學。筆者採用的是「陸軍/巡洋艦/戰艦交相生產」的方式。一開始先生產陸軍以探勘未知的領土並乘機攻佔中立城市。有人則先生產戰鬥機，因其具有航程遠等優點，最適合勘查任務。筆者並不贊成此種作法，因為戰鬥機除不能攻擊城市外，初次生產亦需12回合，遠較生產陸軍時長，何況時效是第二階段作戰中所不可或缺的。在陸軍打點完畢後，我生產了1至2艘運兵船，準備起錨遠揚，將悍將雄兵帶離家鄉。建造完運兵船後，接著在基地裡趕造巡洋艦及戰艦。每當我發現新島嶼並攻佔新城市後，便就地取材、直接在該城生產陸軍，如此一來，大軍才能迅速支援前線。我對驅逐艦的製造興趣不高，因為它不能砲轟城市且在遭逢其他噸位較重的船艦時便束手待斃。而潛艇只有在沒特意生產什麼之時才予以考慮。連日來的實戰經驗，讓我了解唯有巡洋艦及戰艦的聯合艦隊，才能掌握制海權，使你成為真正的海上霸主。他們可輕易地擊沈任何航空母艦或潛艇，而更重要地是在攻擊支援、灘頭陣地防禦及城市通道固守上，更扮演著舉足輕重的角色。筆者責自玩此遊戲已不下12次，功力之深已可把兩位電腦對手全設定為專家級；其生產效率，合計為本人的一倍半，然而筆者卻能與其勢均力敵、鼎足三分天下，可見上述策略之精妙。本遊戲雖在每回大戰後可儲存起來，惟完成

任務需時甚久，故筆者至今亦尚未完成霸業。

七、摩西十誡、謹遵切記—

茲提供珍貴秘訣如后，盼諸位細自琢磨、傳我衣缽：

1. 搭乘運兵船的陸軍，欲離艦對港口城市發動攻擊時，須盡可能接近該城、從海上開火。如果你自恃陸軍精力旺盛，硬要他們在陸地急行軍，朝港口城市吝數前進，你將立刻嚐到四面楚歌的滋味，請君三思。一旦大軍攻克城市後，建議玩家們先生產陸軍，以壯軍容。
2. 請善用巡洋艦及戰艦以掃蕩敵軍盤據的陸塊。最好能先將陸軍運至敵區中兵力鞭長莫及之處，當敵軍見狀氣喘噓噓，蜂擁而至時，便可下令巡洋艦及戰艦列陣開炮。當然你得為該船艦預先選擇一個易於攻守的停泊位置。
3. 如果你想規避敵方陸塊上的守軍、迂迴轉進去奇襲敵城，惟冤家路窄，不得不碰頭時，請恪遵「哀兵必勝」兵法。亦即與敵方擦身而過時不輕舉妄動，恭請他們先行攻擊。由於此招頗具心理恫嚇效果，通常對方會嚴陣以待，靜觀其變。此時大軍便可呼嘯而去，化干戈為玉帛。不過此招在海戰上並不管用，諸位得謹慎行之。
4. 作戰中遭遇敵方航空母艦時，切莫膽戰心驚，只消派遣一艘巡洋艦或戰艦前去迎戰，保證高奏凱歌、捷報頻傳。航空母艦較易擊沈，而其艦載的戰機飛行中隊較難應付。這些曾經叱吒風雲，視步兵有如草芥的高性能戰機一向有「冷面殺手」之稱。是故諸位必須加強運兵船護航艦隊的質量，以免遭受不測。
5. 諺云：「螳螂捕蟬、黃雀在後」奉勸諸位忙著開疆闢土之際，隨時注意大後方以策安全。電腦對手在爭奪制海權上可說是無所不用其極，其運兵船隨時會出沒在你的後方。如果你沒有留守一兩支駐軍或派遣船艦巡邏附近海域，那麼當你還陶醉在前線的勝利捷報中時，後方那些原本臣服的島嶼，恐怕早已改旗易幟了。
6. 戰鬥機和巡洋艦成縱列式執行任務時，其聯合戰力極為驚人。諸位可先派遣戰鬥機低掠敵區作績密偵察，接著再出動巡洋艦進行獵殺行動。此種「搜索並摧毀」（Search and Destroy）之戰法，對克制敵方運兵船極具成效。
7. 請就近選擇前線港口以修理船隻。因為受損船隻若拖運至後方維修後再重新投入戰場，需時甚久，對軍事部署緩不濟急。一艘停泊在港口的巡洋艦或戰艦，縱使處於待修狀態，亦能抵禦敵方運兵船外任何船艦侵犯。若能嚴加防範運兵船的騷擾，則此法不失為確保港口安全的有效輔助措施。
8. 城市的生產項目須適時變更。當你攻陷前線島嶼時，請飭令後方停產陸軍，改產船艦及戰鬥機。新攻佔的前線城市則擔負起生產陸軍的重任。此乃因為運兵船不可能千里跋涉趕回後方去補充兵源，故需在前線就地徵兵，始能遏阻敵軍的挑釁。
9. 俗云：「識時務者為俊傑」。在你尚未有厚實的堅甲利兵之前，切莫以卵擊石、去染指敵方的軍事重地。一旦你有絕對把握再行征討，方為上策。
10. 狠下心腸拒絕敵軍投誠而將其趕盡殺絕。奉勸諸位切莫心存婦人之仁，今日倘若是你落在他們手中，斷無倖存之指望。筆者平素樂善好施，並非冷酷無情之人，但積四十餘小時遊戲經驗後發現，降軍根本不感念吾「以德報怨」之崇高襟懷，依舊心向祖國，三番兩次扯我後腿，致使吾軍連遭挫敗。這是慘痛教訓，望諸位牢記；若不信邪，可嚐試看看，你將領略敗戰數千里的滋味。

十誡已然述畢，諸位若不過癮而尚有所求，筆者還有一言相贈，那就是「趕緊掏腰包去購買」。此遊戲魅力十足，難易適中又極具樂趣，值得諸位玩家品味珍藏。

附錄：戰鬥單位彙總表

	陸軍	戰鬥機	運兵船	潛艇	驅逐艦	巡洋艦	航空母艦	戰艦
速度	1	5	2	2	3	2	2	2
破壞點數	1	1	3	2	3	8	8	12
傷害點數	1	1	1	3	1	2	1	3
攻擊力	1	1	½	1	1	1	½	1
防禦力	½(1)	1	½	½	1	1	1	1
轟炸力	No	No	No	No	No	Yes	No	Yes
運載量			6支陸軍				8架戰機	
無法看見	潛艇	潛艇	潛艇	陸軍 戰鬥機			潛艇	潛艇
初次生產回合數(2)	6	12	30	24	24	42	48	60
再次生產回合數(2)	5	10	25	20	20	35	40	50

註(1)：此指抵禦轟炸的能力。
註(2)：此指生產率為50%下的生產回合數。

俱樂部 RPG

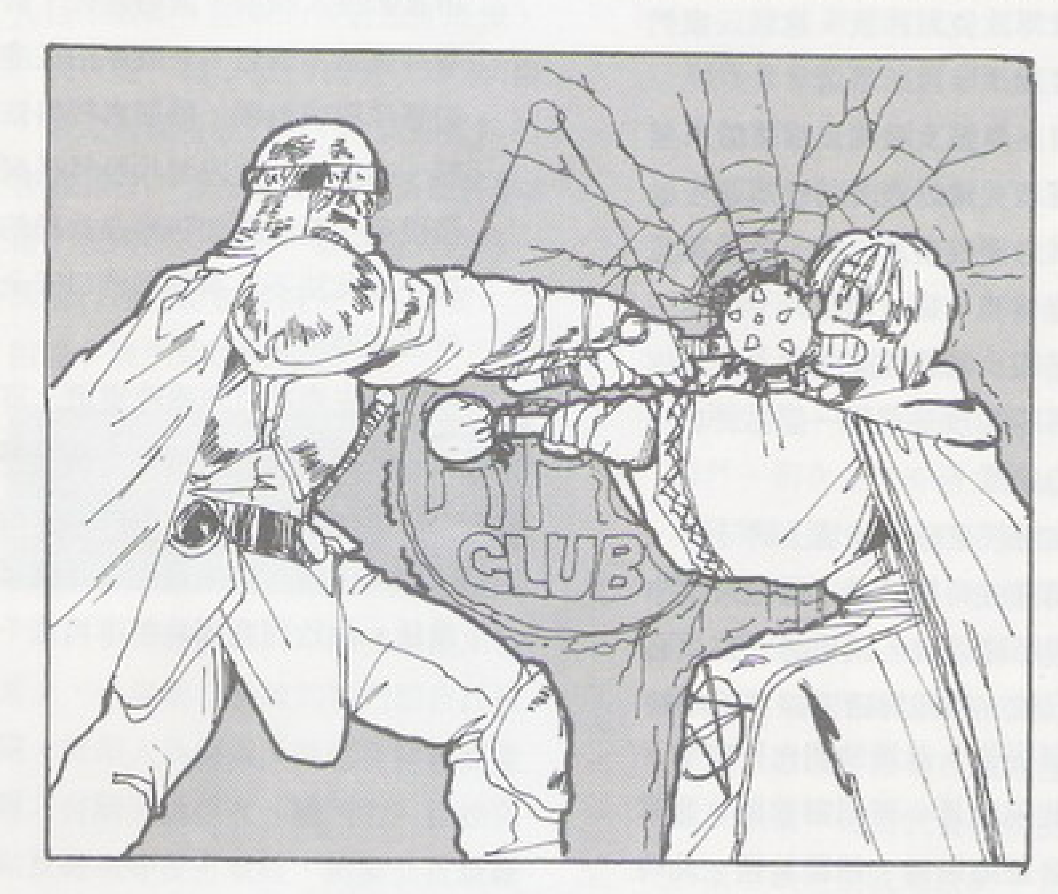
R.P.G CLUB

告訴大家一個好消息：RPG 俱樂部開張了！

話說自從軟體世界成立以來，我們兩個就不遺餘力的推展 RPG；撰寫說明書是不用說了，平時還經常寫稿介紹新的 RPG 遊戲給大家，甚至死拼活拼的玩遊戲寫攻略解答。可是最近我們檢討了一下目前的狀況，發現情形並未改善，不是有的 RPG 曲高和寡乏人問津，就是玩家問題一大堆，搞不懂如何探險。更有甚者，雜誌上的攻略聽說居然被拿來當小說看，真是令我們哭笑不得。

我們在難過之餘，和老編討論了一陣子，終於決定開闢這個屬於RPG愛好者的園地，希望在我們的辛苦耕耘之下，能吸引更多的勇士來加入我們的陣營，更希望俱樂部中逐期介紹的各種資料，能給各位對 RPG 的廣大世界感到陌生、惶恐的新手們一個深入而有體系的介紹，我們期待有一天各位都能像我們一般，不論遇到任何的新 RPG 都能馬上熟悉，立刻上手，不再迷惑不知所措。

告訴大家一個好消息



RPG俱樂部開張了

Lord Jean & Y.M.J.

每個月的 RPG 俱樂部中都包含了下列專欄：

⑴每期一怪：

每一期介紹一種或數種 RPG 中常見的著名怪物，為各位解釋其特性、由來、威力等，使您在面對戰鬥時不再恐懼。

⑵啊嗟裝備店：

由愛好試驗武器的店老板為您介紹各種在 RPG 中出現的武器、盔甲、特殊物品等裝備，並詳述裝備的特性、用法、每次介紹的裝備數量不定。

⑶出槌大法師：

由經常弄錯法術的出槌大法師為您大略介紹種種在 RPG 中出現的神奇法術，讓各位在看法術表與施展法術時事半功倍，不再搞得亂七八糟。

⑷冒險補習班：

本專欄不定期刊出，為您講解冒險要訣，生存之道、地下城探索要點等，教您基本的PRG 進行方式與技巧。

⑸華山論"Game"：

這是個逗趣的專欄，讓笑聲使我們的距離更近，更希望笑聲能讓冷酷地下城和恐怖的怪物們變得溫馨可愛。本欄非常極端需要您的參與，歡迎大家一起來製造歡笑。

RPG是個廣大、奇妙而樂趣無窮的世界，假如你從未玩過 RPG，我們衷心希望您能加入我們的冒險行列；若你玩過 RPG 或者已是個RPG生／老手，更加歡迎您每個月準時參加 RPG 俱樂部，看看我們店老板的種種慘狀，大法師的糊塗妙招，也希望各位能從專欄中獲得您想要的 RPG 常識，向 RPG 高手之路更進一步。

最後，再提醒大家一次—
RPG 俱樂部開張了！Ya!



每期一怪



凡是RPG就少不了怪物；形形色色、特性各異的怪物們不僅在RPG中佔了極重的份量，對RPG玩家們也是一門重要的學問。所謂知己知彼，百戰百勝，若能對怪物的特性、資料等瞭若指掌，在與牠們對戰時就能洞察機先，先發制「怪」，贏得每一場的勝利。

RPG發展至今，雖然尚未制訂出一套固定的怪物體系，但是有許多著名的怪物一直被各個RPG所沿用著，在各遊戲中其基本特性也未作很大的改變，因此得以在此做一完整的介紹與解說。

在介紹各種怪物之前，先了解一下怪物的分類是很重要的。怪物雖然種類繁多，但依其基本屬性仍可大略分為下述各類：

①Humanoids類人生物—人類、精靈、蜥蜴人、地精等等，都算是類人生物，類人生物的特徵是有手腳四肢，用雙足站立，具有相當的智慧，能使用工具和武器作戰。由於類人生物較具適應性，因此可從事各種職業，所以同一種族的某類人生物可能具備不同的特性，如戰士和法師之別等。一般來說，類人生物可能是最易對付，也可能是最不易對付的敵人，需格外小心。通常類人生物最怕火焰和雷系的法術。

②Undead不死生物—任何死後復生的「生物」都算是不死生物，如殭屍、骷髏兵、巫妖等。這一類怪物全都非常邪惡，而且具備一些可怕的能力，如麻痺、吸等級、吸屬性、傳播疾病之類，而巫妖、吸血鬼之類更能夠使用強力的法術。由於被邪惡的力量所喚醒，所有的不死生物都懼怕神聖的法術、牧師的解咒（Dispell）能力，以及代表光和熱的火焰系法術。不死生物的確是可怕的敵人，但高等級的牧師和強力的法術對付得了它們。

③Ghost鬼魂類—和不死生物不同的是，鬼魂類怪物大多是自然產生的，雖然許多人為因素也常牽涉其中。鬼魂類怪物包括鬼魂、惡靈、邪靈等，雖然種類不多，但通常不易對付。鬼魂類怪物具有和不死生物相同的弱點。

④NON Life無生命類—怪物中最奇異的一類，咸信這一類的怪物都是由魔法或超自然的力量所造成，包括了石像（Golem）族，雕像（Statue）族等。無生物類是最難對付的怪物之一，因為它們攻擊力強，無所畏懼，又不能以普通的方法消滅；雷擊可能是比較有效的法術，而撞擊性武器大概是對付無生命族最有效的武器了。

⑤Animals動物類—動物類的怪物大致上可分為兩種：一是原來就很凶猛的動物（如獅，虎等），二是某些普通生物或昆蟲的大型版（如巨鼠，大蜘蛛，大蜈蚣…等）。動物類的怪物大多不難對付，但由於內含繁雜，無一定的對付方法。

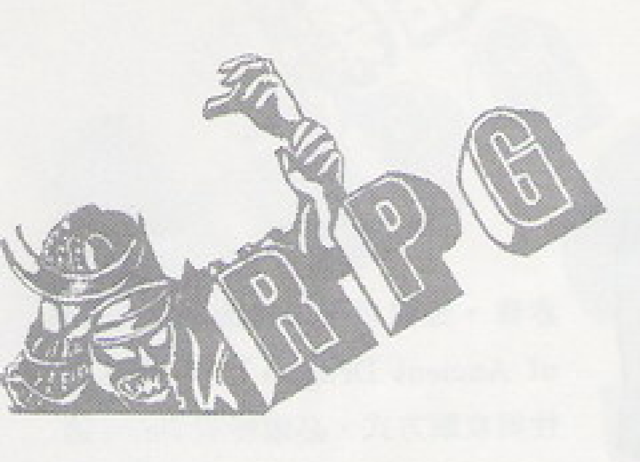
⑥Dragons龍族—龍是RPG中最可怕的生物之一，它的生命力強，防禦力高，能噴出烈焰、冰雪或強酸，有時還能施展法術。龍的種類也很多，從孵出不久的幼龍到黑龍、赤龍、金龍以至太古龍王（Lord of Ancient Dragon），各有其特性與攻擊方式，必須特別小心。通常法術對龍要比刀劍有效，若你得到了屠龍劍（Dragon Slayer）之類的神兵利器就另當別論，但它能一次攻擊所有隊員的噴火（Breath）仍需相當注意。

⑦Demons惡魔族—代表絕對邪惡與黑暗的惡魔族，在大多數的RPG中都是最可怕的敵手。惡魔族身強體壯，擅用攻擊魔法，即使是徒手攻擊也具有極強的傷害力。惡魔族包括石像鬼（Gargoyle）、各種惡魔以至於惡魔王（Demonlord），一種比一種難纏，對付惡魔族的方法是：先封住其魔法，再以高等級的戰士攻擊之。除非你有很大的勝算，否則直接和惡魔族用法術對決是極不明智的。

⑧Creatures in Legend傳說中的生物—多來自於各國的神話傳說，善惡居半，其中又以希臘神話中的生物最多。飛馬（Pegasus）、獨角獸（Unicorn）、巨人（Troll）等都屬此類，而蛇髮女妖梅杜莎（Medusa）、地獄犬（Hellhound）和半人馬（Centaur）等則是其中較著名的幾種。傳說中的生物多半不大好惹，有些還具有特殊能力（如梅杜莎的石化），能不惹就不惹，否則最好以法術攻擊之比較保險。

⑨Other其他的生物—有些生物由於其種類特殊自成一類，無法明確分類，就歸到這一類中，如眼魔（Beholder），黏怪（Slime），食人植物（Man-Eater Plent）等。本類怪物由於混雜甚多，難以概論，對付方法不一，只有留待以後再一一介紹了。

以上就是RPG中所有怪物的大致分類，是否對你有所幫助呢？我想應該有的。以後我將按期為各位依此次序和字母介紹各種怪物，敬請期待！



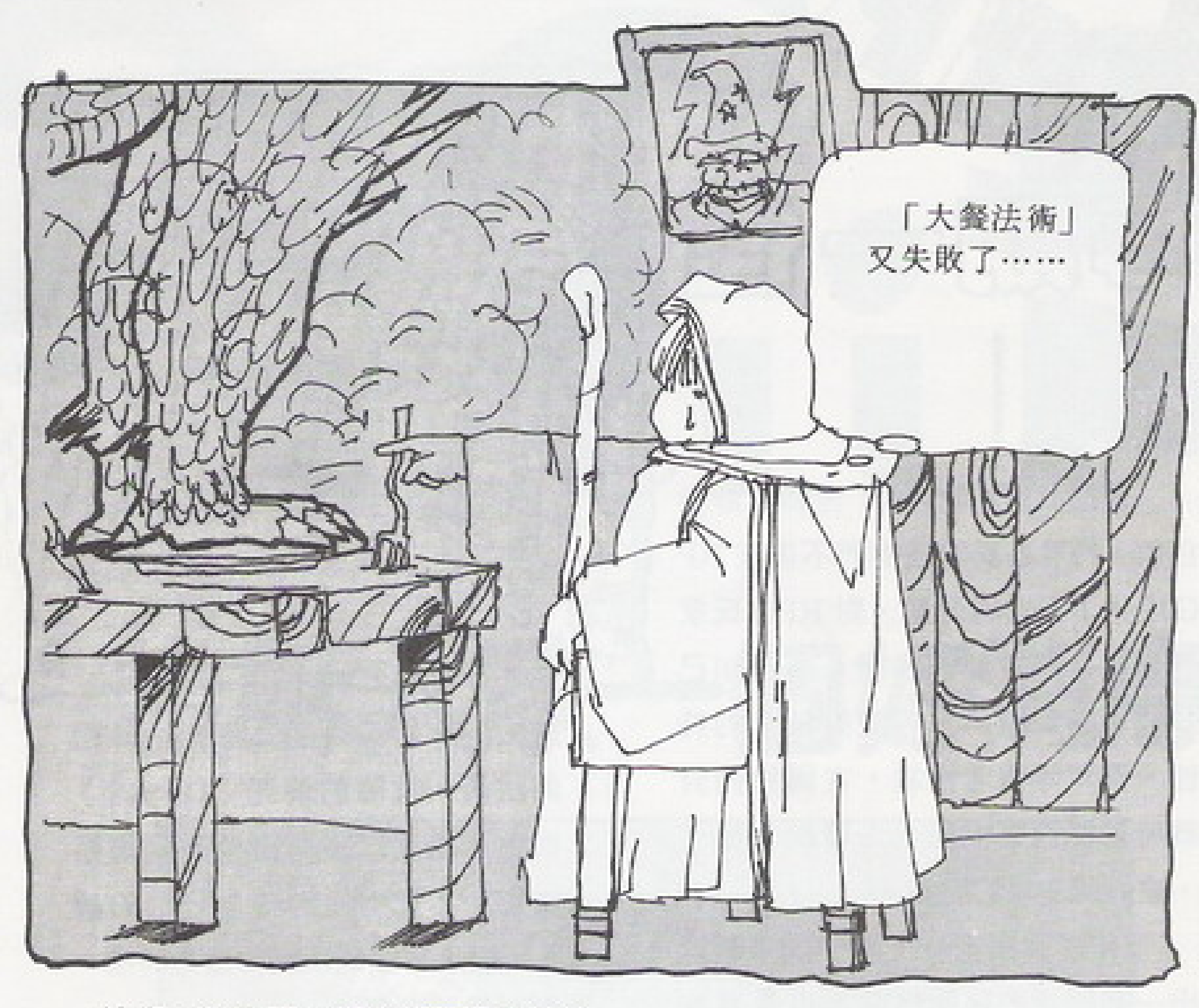
各位好！我是出槌大法師，從現在起我將為各位講解 RPG 中的魔法，使各位在面對衆多亂七八槽、名稱各異的法術系統時不再昏頭轉向倒行逆「施」。喔，你一直沒聽過本法師的大名？說來慚愧，雖然我是個博通魔法經典的大師，卻老是把治療法術施成毀滅大法，因此至今沒有一支冒險隊伍敢找我加入，所以知名度才一直打不響。廢話少說，不然老編又要扣我的稿酬了，現在就讓我們一起進入玄妙神奇的法術世界吧！

法術是 RPG 中最複雜的一部份，每個 RPG 都有它自己的法術系統，即使是同性質的法術也可能名稱完全相異，因此在查閱法術時以其性質來區分才是正確的方式。由於法術這門學問太過繁雜，這次暫不說明任何法術，先來為法術分個類吧！

所有的法術約可分為四大類：

⑴戰鬥用法術－顧名思義，戰鬥用法術乃是在戰鬥中專用的法術（有些法術如召喚元素防護力場等等可能會例外）。戰鬥用法術可大致分為三類：攻擊性（Attack）魔法，戰略性（Tactical）魔法和防禦（Defense）魔法。所有可直接殺傷或毀滅敵人的法術都可歸到攻擊性魔法中，而一些能輔助戰鬥、促使我方勝利的法術（如增強力量、加快速度、降低防禦力的法術等）則是戰略性魔法，這種魔法沒有直接的傷害力，全視施法者的運用而定。至於防禦性魔法，則是指所有能抵擋敵方攻擊減少我方所受傷害的魔法，像力場術、防護壁、魔法盾之類都算是防禦性魔法。

⑵醫療性法術－除了戰鬥用法術外，對生存最重要的法術大概就是醫療用法術了。從最簡易常見的治傷（恢復生命力）法術到高深的復活

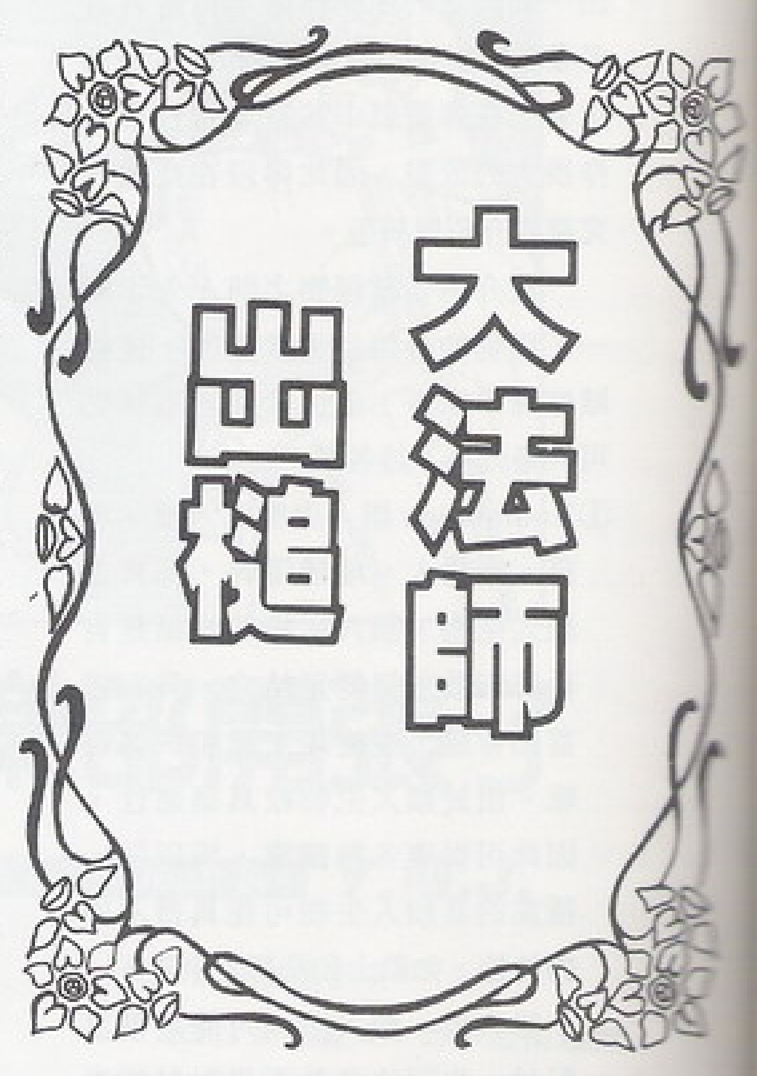


法術、治療石化術等都是醫療性法術。最初級的醫療性法術多是治傷、解毒之類，易學常用；以後則漸次有較強力的治傷法術和治療麻痺、瘋狂等狀況的法術。醫療性法術是絕對需要的，因為隊伍不可能完全不受到傷害。

⑶探勘用法術－除了耐性和記憶力之外，有許多用於探險旅行用的法術也是冒險者的最佳幫手。探勘用法術的範圍相當廣泛，從探索地下迷宮的照明法術、繪地圖術、羅盤術等到深奧的偵測性法術、傳送法術和穿牆術等無所不包。這些法術的用途都各自相異，難度不一，卻也都為冒險者們所愛用。

⑷其他類的法術－有極少數的法術無法歸類或是都可以歸到以上的三大類法術中，便可視為「其他」這一類法術，像「解除法術」(Dispell）就是一個好例子。這類法術也是難度不一，彼此相差甚大的。

法術的分類大致如此，下次我們要討論攻擊性魔法，可不要缺課逃學了。什麼，你要和女朋友約會？到時候你敢不來我就賞你一個「綠色枷的咀咒」，讓你馬上戴頂可愛的綠帽子（可不要施成「末日禁咒」了）。多謝大家的捧場，我們下回見了，我去也！（轟……）







啊噠裝備店

大家好！我是「啊噠裝備店」老板「啊噠老怪」。這幾年來我在各RPG中開店營業，買空賣空一哦不！是小本經營，不但賺了不少錢，也接觸到許多希奇古怪的東西，培養了許多的經驗，因此今天才能昧著良心一哦不！是誠惶誠恐的應老編之邀來此主持這個專欄，為各位介紹RPG中的種種裝備。

通常剛步入冒險生涯的新手們最欠缺的就是對物品裝備的常識，不是用錯了武器，就是好壞不分，胡穿亂戴。由於篇幅不多，無法詳加解說，只有先為各位大略介紹裝備的分類。

所謂裝備，就是泛指一切會在RPG中用到的物品，包括武器、護甲、盾牌、特殊物件、魔法裝備等。以下是大致的介紹：

⑴武器一武器可能是RPG的裝備中占最多的一種。幾乎所有中古時代的兵器都有可能會在RPG中出現，不過其中最常見的還是劍（Sword）、斧頭（Axe）、釘頭鎚（Mace）、長柄武器（Pole Weapon）、長程武器（Missile Weapon）等幾類。

⑵護甲一護甲的種類要比武器少得多，但若加上一些遊戲自己設計的神奇盔甲可就不一定了。護甲可大略分為布衣（Cloth）、皮革（Leather）、鏈甲（Chain Mail）、鱗狀甲（Scale Mail）和鎧甲（Plate Mail）等，防護力依次增加。

⑶盾牌一盾牌因大小和質料的不同而有不同的防護力，通常防護力最強的盾是士兵用來守城的塔形盾（Tower Shield），防護力最差的是小圓盾（Buckler）。對老練的戰士來說，盾牌能提供相當的防護力；某些特殊的盾本身也具有攻擊力，像冰城傳奇中的龍盾（Dragon Shield）和附有尖刺的盾。

⑷特殊物件一特殊物件本身內容相當複雜，只能大略分為數類，這其中又包括是否附有魔法或本身是否具有魔法之分。通常可依下列方式區分：

①Potion藥劑：裝有藥水的小瓶子，喝下藥水後有各種功用。

②Scroll卷軸：上載各種法術或資料，可直接用於施法、抄寫法術或參閱資料。

③Amulet護身符：配戴後可發揮各種保護的功能，或直接用於施法。

④Treasure珠寶：除了本身的價值之外，有些珠寶也具有特殊的功效，通常帶在身上就可得到其功效。

⑤飾物：包括項鍊（Necklace）、戒指（Ring）、皇冠（Crown）等，應遊戲的設計而有不用的功能，不過大多是用於加強防護力。

⑥Staff法杖：有些杖上附有法力可用於施法，通常是法師專用的物品兼武器。杖可分短杖（Rod），權杖（Scepter）和法杖（Wand, Staff）等。

⑦樂器：不論是否附有魔法，樂器本身都算是一項藝術品。樂器共有：豎琴（Harp），號角（Horn），曼陀林（Mandolin），笛子（Flute）等數種。

⑧照明用具：在沒有光原的黑暗區域前進時，照明用具就成了冒險者的救命寶貝了。各種照明用具的持續時間各自不同，計有火把(Torch）、油燈（Lamp）等數項。

⑨旅行用具：旅行用具中包括了各RPG中出現的各種希奇古怪，僅用於冒險旅行途中的裝備，如：辨明方向的羅盤，在無梯子的地下迷宮中往上爬一層用的鈎子，用來觀看地圖的水晶球…等，不勝枚舉，將來有機會再一次為各位做一介紹。

以上就是所有裝備的簡介，你是不是有些概念了呢？下次我將為各位講解武器，歡迎準時參加，不過可不要因好奇過度而靠得太近，否則…（哇！……）

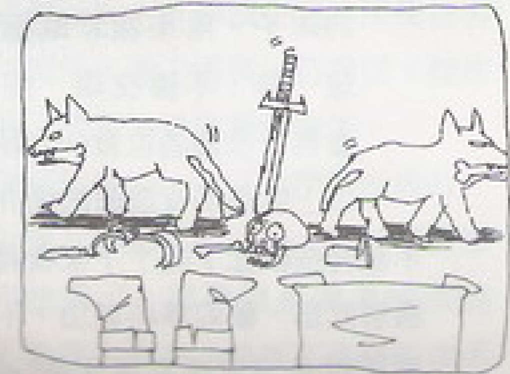
RPG 華山論GAME

1.問：角色扮演遊戲對付魔王最具威力的武器是什麼？
答：PCTOOLS
2.問：年輕的冒險者最怕的對象是什麼？不管隊伍等級多麼強都對他無可奈何？
答：望子成龍的父母親
3.問：當你經過數小時奮鬥，終於衝破層層關卡面對最終魔王時，最怕發生什麼事？
答：停電！！
4.問：請問在荒野遊俠最具"勇氣"的行動為何？
答：拿電鋸鋸「孵式反人員機器人」。
5.問：對付特別隊員最無恥的方法是什麼？
答：把他身上的金錢裝備剝光，再他丟到隊伍前面當擋箭牌。



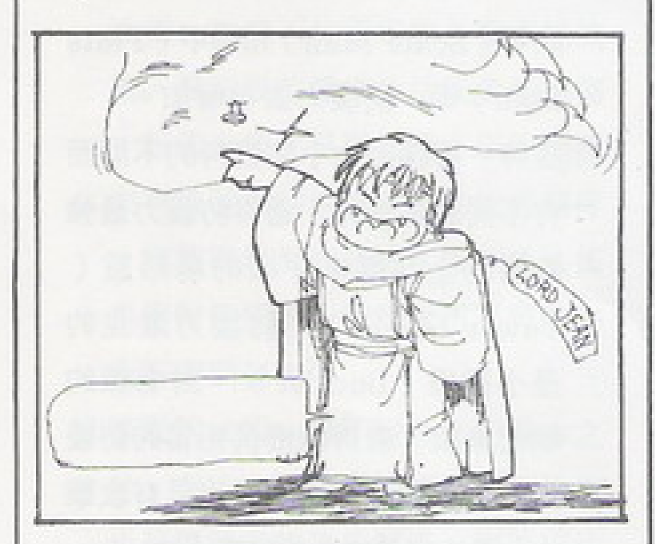






範例：

請在正面註明地址，並在背面大作下寫明大名和電話，謝謝！



姓名：
電話：

當你在經歷恐怖的地下迷宮旅程，慘烈的善惡決戰之後，是否感到心力交瘁、疲倦不已呢？歡迎你來這個輕鬆的園地來與我們一起歡笑，更希望大家能踴躍投稿，讓我們一起「同樂樂」，這次由於我們腦汁不足，只提供了這五則「遊戲之最」和數篇漫畫，希望大家的努力能使它更好！因此，我們徵求：最誇張、最滑稽，和RPG 有關的──

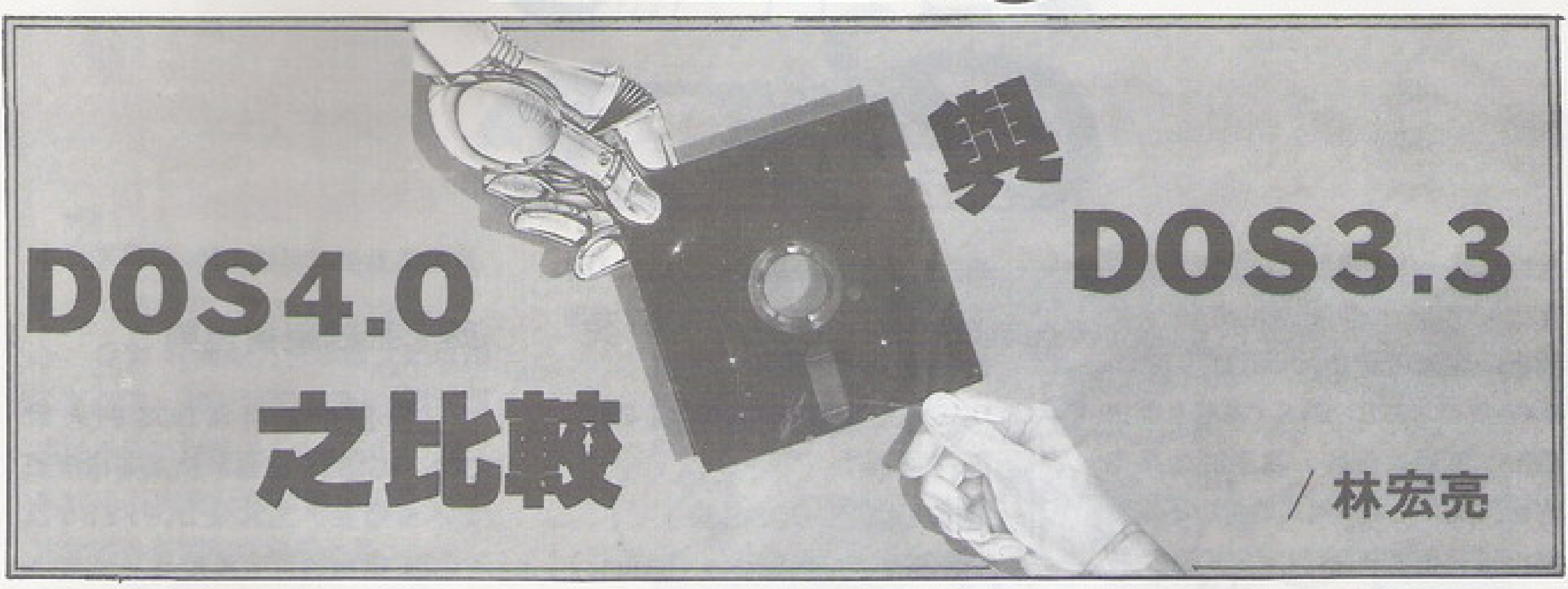
①感想、笑話、「遊戲之最」等，50～100字。
②單格或四格漫畫。

投稿一律用明信片，若你擔心漫畫大作受損，也可以用信封投寄，稿酬從優喔！









一、前　　言

在87年4月IBM推出PS／2機型時，因為OS／2尚未發展完成，所以同時推出了DOS 3.3版操作系統供PS／2各機型及現有之PC／AT／XT使用。DOS 3.3版和其前身之3.2及3.1版沒有很大的不同，但是由於其發展成熟，沒有重大的錯誤。因此在國內廣受大量的使用。

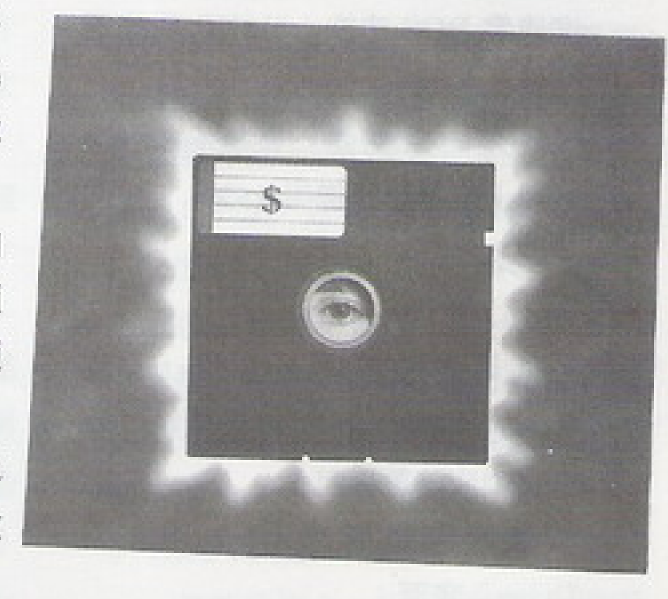
到了88年6月，IBM繼續推出了DOS 4.00版，由其版本之主編號由3改變成4，可以想知其功能有相當大的修改，但是因為有一些臭蟲（Bugs）存在其中，因此在國內使用者並不太多，到了今年4月，微軟公司推出了DOS 4.01版，修正了4.00版中的重大錯誤，因此版本之副編號只由00改成01，所以其功能可以說和4.00版相同。

DOS 4.0版和3.3版比較起來，在功能上加強了很多，尤其在檔案存取速度，硬碟機容量上都有重大的改善，同時也增加了擴充記憶體（Expanded Memory System-EMS）之處理，提供一些好用的新指令及加強一些指令的功能。最大的突破之處在於提供了以圖形為基底之人機介面，稱為DOS外殼（Shell），讓使用者可以滑鼠，下拉式選單、視窗來操作其應用程式，增加了人機之間的親合力。下面為大家列出DOS 4.0版比起以前版本所新增之表要功能：

1. 將SELECT指令功能加強到負責DOS 4.0版之安裝（Installation）及架構（Configuration）處理。現在的SELECT指令已經是全螢幕（Full Screen）操作之程式，並負責為你安裝及架構操作系統，並產生相對應之系統架構檔（Confing.sys）及開機自動執行批次檔（Autoexec.bat）。
2. 檔案系統及驅動程式突破了以前硬式磁碟機容量只能到32 MB（百萬位元組—Magabytes）之限制而到2GB(十億位元組—Gigabytes）。
3. 可以使用擴充記憶體（Expanded memory）作為DOS之檔案緩衝區（Buffers）及FASTOPEN指令之資料區使用。EMS(Expanded Memory Support)必須使用LIM 4.0之驅動程式。
4. 新增MEM指令顯示記憶體使用狀況，列出目前記憶體中有那些程式載入，還有多少未被使用到之記憶體。
5. MODE及GRAPHICS指令增加了目前使用的EGA，VGA各種顯示模式之提供，和其螢幕圖形之硬拷貝功能。
6. 在CONFIG.SYS檔案中BUFFER及FASTOPEN敍述改進系統之效率。
7. TREE指令改以結構化之目錄樹（Structurea directorytree）方式顯示磁碟機之架構、子目錄名稱，並以圖形符號顯示，使人更是一目了然。
8. 在多重檔案刪除時增加確認功能。DELETE指令增加一新的／P參數，在刪除檔案前顯示檔案名稱並要求使用者之確認再刪除。
9. 加強現有指令之功能，如:APPEND，ATTRIB，BACKUP，COUNTRY，DEL，FASTOPEN，FDISK，GRAFTABL，GRAPHICS，MODE，NLSFUNC，REPLACE，SELECT。
10. 加強現有系統裝置驅動程式功能，如：ANSI.SYS，DISPLAY.SYS，DRIVER.SYS，PRINTER.SYS。

下面開始為大家詳細介紹這些加強功能。

二、DOS 4.0系統安裝



和以前的版本比較起來，4.0版的系統安裝已經改由SELECT程式



全權處理，你不需要像以前版本那樣先做 FDISK，再做 FORMAT，然後自己編輯所需要的 AUTOEXEC.BAT 及 CONFIG.SYS，這些全部由 SELECT 程式包辦，甚至於如果你的硬碟是3.X 版本格式的話，不需要備份現有的程式資料，SELECT 程式自動將系統更新為4.0版，並將新的外部指令（External Command）程式拷貝到你的／DOS 子目錄下，取代舊版的外部指令程式。

安裝的程序非常簡單，首先依照你所要安裝的磁碟機種類，準備下列數量之空白磁片：

如果你想安裝 DOS外殼（Shell）則必須多加 1 片空白磁片。然後將4.0版之安裝磁片（Install）放入 A 磁碟機中，再重新啟動系統，然後依螢幕指示放入所需之其他磁片。SELECT 程式執行時可分為 6 個主要選擇畫面：

1.功能及工作空間（Function and Workspace）畫面：在此有三項選擇：
   (1)最小 DOS 功能：如果你的系統只有256KB 記憶體則選此項。
   (2)適當 DOS 功能：512KB 系統選擇此項。
   (3)最大 DOS 功能：系統有512KB 以上記憶體時選擇此項。
2.國家及鍵盤（Courtry and keyboard）畫面。
   目前只能選擇 United States 及 None，待中文版 DOS 出版後可能會有中文的選擇吧！
3.安裝磁碟機選擇（Installation Drive）畫面：
   在此選擇安裝至硬式磁碟機（C）或軟式磁碟機（A）。
4.印表機台數(Number of Printers）畫面：
   指定你所用印表機型式及輸出入埠（port），你最多可以指定 7 台印表機。
5.DOS 外殼選擇（DOS Shell Option）畫面：
   選擇是否安裝 DOS 外殼。
6.安裝選項（Installation Options）畫面：
   接受目前的安裝選項之設定，或是檢查、更改目前選項之設定，這些設定會自動產生相對應之CONFIG.SYS 及 AUTOEXEC.BAT 檔，也會影響到整個系統所佔之記憶體大小。

在你設定好這些參數後，SELECT 程式會自動依照你的選擇，安裝一套符合你要求的 DOS 系統。

如果你安裝到一台未經區分過（Partitioned）的硬式磁碟機，則 SELECT 程式會自動啟動 FDISK 程式；讓你來區分你的硬碟機，並做適當之格式化（Format）。如果是已有系統、資料之硬式磁碟機，則你可以選擇保持現況或是重新區分，若你並沒有做資料備分則務必選擇保持現況，否則資料的喪失會是慘痛的教訓。

三、硬式磁碟機規劃

DOS 4.0版突破了以往單一磁碟機只能到32MB的限制，因此對資料量龐大的系統及使用者而言是一大福音，而且4.0版的 FDISK 程式較以前版本更容易使用，你可以輸入百分比或大小（多少 MB）直接指定硬碟區分之容量，而不必像以往以只有專業人員才懂的磁柱（Cylinders）個數來區分硬碟，對一般非電腦專業人員而言是很容易接受的。

四、系統架構規劃

只要是使用過 DOS 的人對 CONFIG.SYS 這個系統架構檔案想必不會陌生，尤其是 BUFFERS 及 FILES 這兩個指令更是耳熟能詳。DOS 4.0對系統架構檔案的規劃做了很大的改進，下面就新增及改良之系統架構指令做說明。

1. BUFFERS 指令：

新版的 BUFFERS 指令格式如下：

BUFFERS＝n〔，m〕〔／x〕

其中 n 表示磁碟緩衝區的個數，如果緩衝區位在傳統640K 的記憶體內，則 n 值最大只能到99，這和3.X 版相同；但是4.0版可以使用擴充記憶體（Expanded Memory）做為磁碟緩衝區，若你的系統有擴充記憶體則可以加上／X參數，告訴系統使用擴充記憶體做為磁碟緩衝區，此時 n 值最大可以到10000或是系統擴充記憶體所能最大提供緩衝區之數目，但不能超過10000。每一個緩衝區要佔528位元組的記憶體，因此你可以計算一下自己的記憶體大

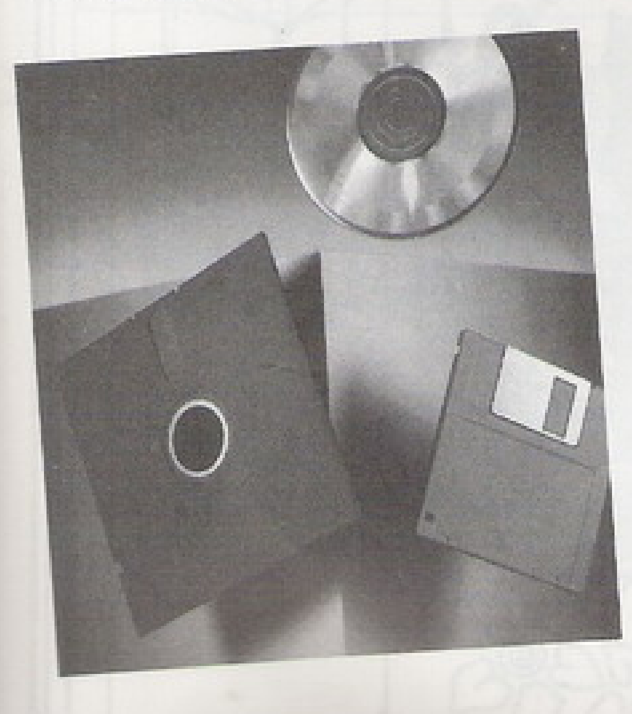


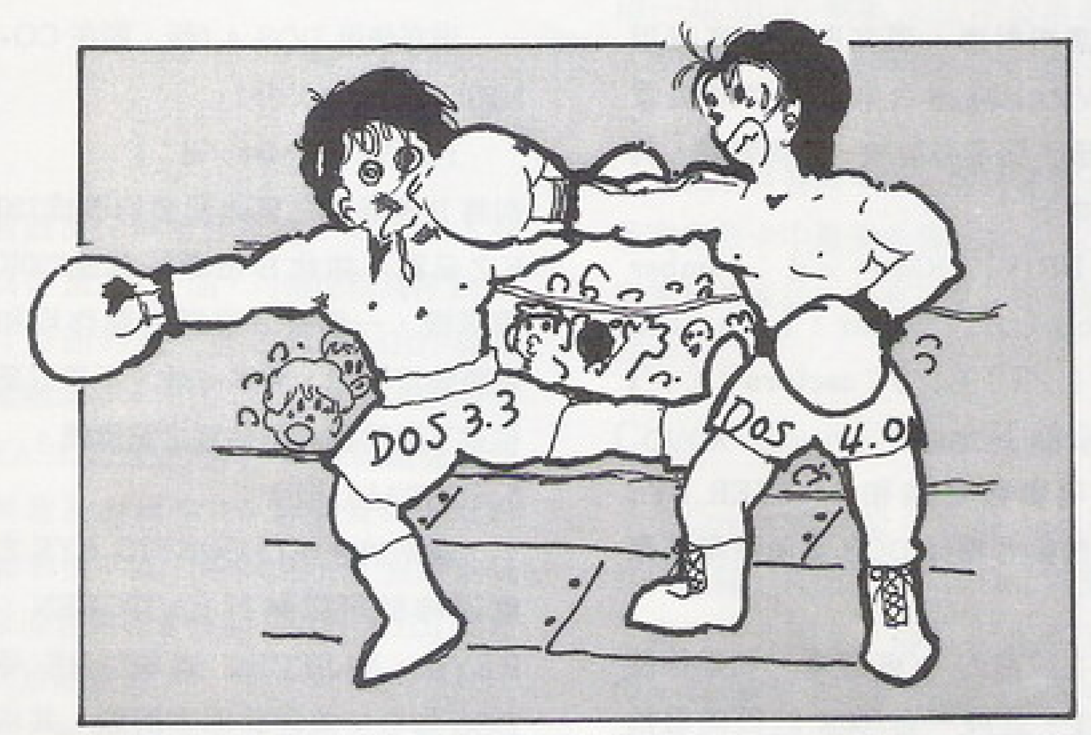
小及應用程式需求，定出適當的n值。（通常在20～30之間）。

參數m則是另一項重大之改進，其值為1～8，預定值為1。以前版本的緩衝區對循序（Seqential）讀、寫的應用沒有任何幫助，但是4.0版由此提供所謂的前視緩衝區（Look-Ahead Buffers），你可以定義n個緩衝區中的m個緩衝區做為前視緩衝區，當然m必須為2以上的值才能有作用，假如m定為4，則在DOS讀取磁碟資料時，DOS會將此次讀取的磁區（Sector）編號和上次讀取之編號相比，如果恰好是上次讀取磁區的下一磁區，則DOS一次就讀取4個磁區進來，因此在循序讀、寫的應用程式時，可以省下很多的磁碟機讀寫動作，也就是系統的效能提昇。據國外一些測試結果證明，如果對一256KB之檔案作12800次之循序讀寫，在m值為6或更大時，約可提高50%的系統執行速度。

2. COUNTRY 指令：

在4.0版提供了更多的國家及語言供使用者選擇，也為東亞的中、日、韓定了國家代碼（COUNTRY CODE），台灣為088，但並未提供圖形文字之字集，因此目前還沒有可資利用的地方。





新的版本 Dos 4.0 鋒芒畢露

3. DEVICE 指令：

本指用來裝設特定之驅動程式，新增功能有：

(1)ANSI.SYS 一提供 ANSI 字元集及控制，新版的 ANSI.SYS 增加了／X參數，如果你使用101鍵之擴充鍵盤，則可以／X參數重新定義擴充鍵之功用。

(2)DRIVER.SYS 一取消了／N參數，如果你的應用需要硬碟機有另一邏輯磁碟機代號，請使用 SUBST 指令。（在3.3版時也是建議大家如此使用）。

(3)RAMDRIVE.SYS 一提供虛擬磁碟機驅動程式，在3.3版時已有／E參數供你使用延伸記憶體（Extended Memory-1 MB 以上之記憶體）做為虛擬磁碟機。4.0版中再增加一／A參數，讓你使用符合 LIM（Lotus／Intel／Microsoft）EMS 規範之擴充記憶體（Expanded Memory）做為虛擬磁碟機。

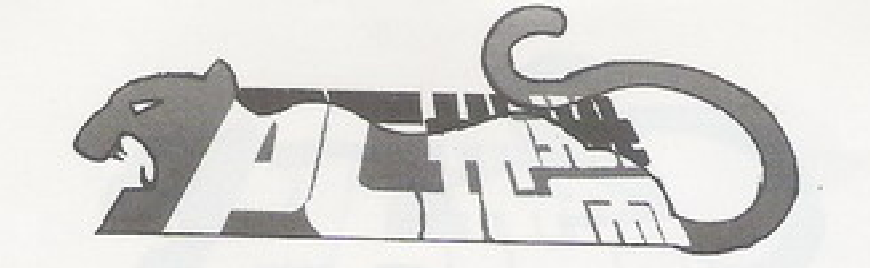
(4)SMARTDRV.SYS一為一新增之驅動程式，提供有硬碟機及擴充記憶體或延伸記憶體之系統具備磁碟隱藏緩衝（Disk Cache）之功能，其格式如下：

DEVICE=〔d：〕〔path〕SMARTDRV.SYS〔size〕〔／A〕

其中 size 表示其大小，如果沒有指定則系統預定值對延伸記憶體而記憶體而言則是全部的擴充記憶體。／A參數則是使用擴充記憶體，或是將延伸記憶體作為擴充記憶體使用時用。通常其原則是如果系統只有擴充記憶體時使用擴充記憶體（加／A），如果只有延伸記憶體則使用延伸記憶體（不加／A），如果系統所擁有之記憶體可作為擴充記憶體或是延伸記憶體使用時，請使用延伸記憶體（不加／A），剩下來之記憶體才用為擴充記憶供其他擴充記憶體應用程式使用。

4. DRIVPARM 指令：

為新增指令，用以定義區塊裝置（block Device）之實際參數，由本指令定義之參數將取代原先 DOS 之設定，比如在以前你可以用 driver. sys 來定義一邏輯裝置並將它和一實



際裝置相對應，現在則可以直接用DRIVPARM指令來修改實際裝置之參數，而不必增加一邏輯裝置，其格式如下：

DRIVPARM＝／d：number〔／c〕〔／f：factor〕〔／h：heads〕〔／i〕〔／s：sectors〕〔／t：tracks〕

其各項參數定義和DRIVER.SYS相同請參考相關DOS手册現舉其應用如下：

在以前的DOS版本，如果你使用XT，且將一台360K的磁碟機換成3½吋720K的磁碟機，則在CONFIG.SYS中你必須用：（假設為B磁碟機）

DEVICE=DRIVER.SYS／d：1

指定一邏輯代號為C或D（視系統磁碟機個數而定），如果要做FDRMAT或DISKCOPY時，必須使用邏輯代號C或D，假使不小心下成FORMAT B：時，則720K的磁碟片變成只有360K，因此很不方便，而且驅動程式也佔用不少記憶體。

現在使用DOS 4.0版，則在CONFIG.SYS中改用：

DRIVPARM＝／d：1

則將B磁碟機之實際參數均改成720K之參數，如此B磁碟機就是720K磁碟機，一切對B磁碟之動作均和實際裝置相同，表裡一致，不僅方便也省下驅動程式所佔用之記憶體。

5. INSTALL指令：

讓系統在執行CONFIG.SYS之處理時就可以執行FASTOPEN，KEYB，NLSFUNC或SHARE等DOS指令，為以前版本所無，其格式如下：

INSTALL=〔drive〕〔path〕filename〔params〕就像在DOS中執行指令一般，例如：FASTOPEN指令只能執行一次，否則需重新開機，因此如果你有使用FASTOPEN之功能，可以在CONFIG.SYS中加入：

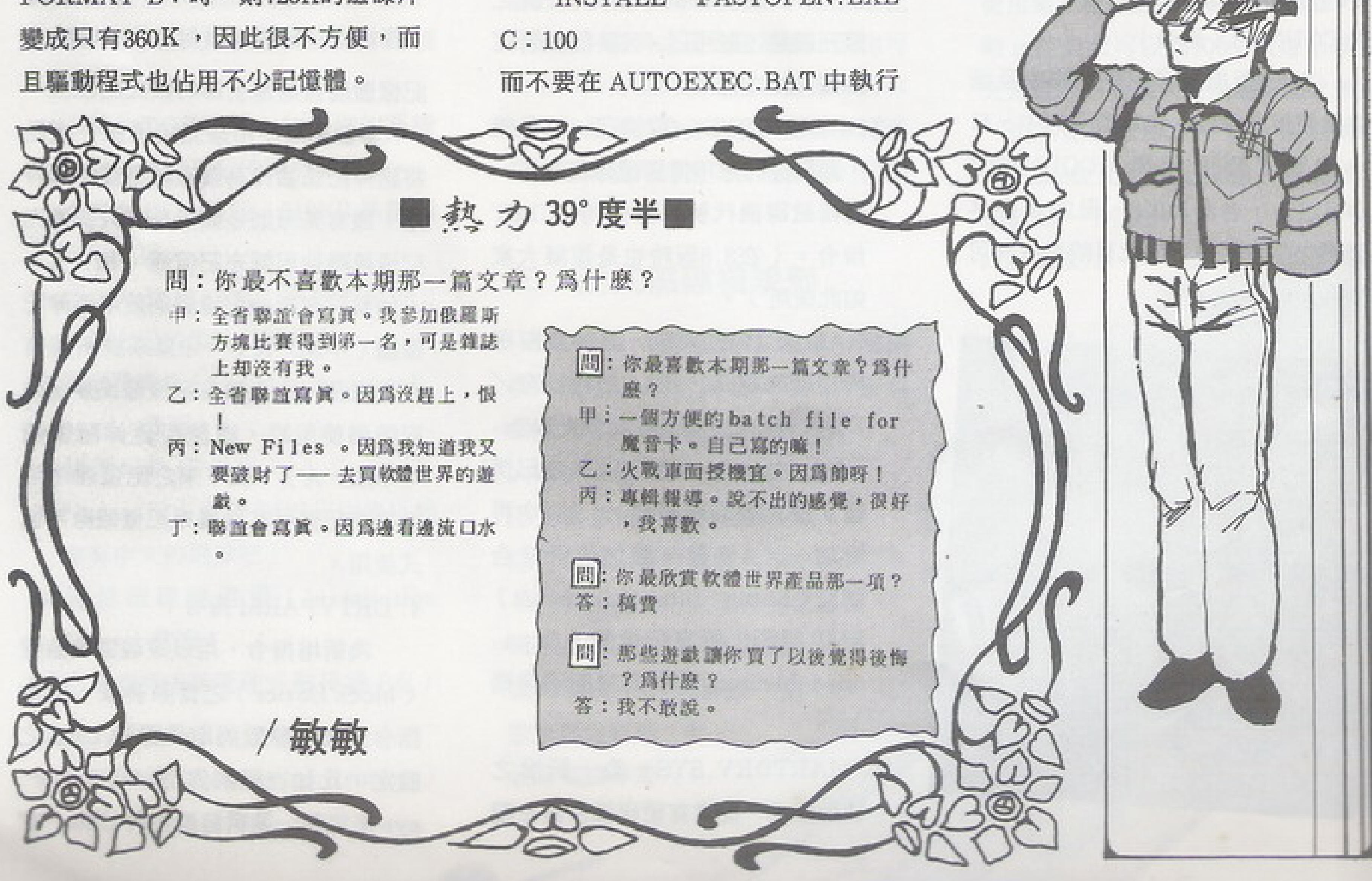
INSTALL＝FASTOPEN.EXE C：100

而不要在AUTOEXEC.BAT中執行，以免每次執行AUTOEXEC.BAT時造成困擾。

6. REM指令：

新增指令，讓使用者可在CONFIG.SYS中加入任何之註解敍述，和一般批次檔（Batch File）中之REM指令相同，從此可以增加CONFIG.SYS之可讀性，不會像以前一樣，看到奇怪的CONFIG.SYS設定時，往往丈二金剛摸不著頭腦一般了，當然必須大家有在CONFIG.SYS中多加註解才行。

以上為大家介紹了在系統方面DOS 4.0版和以前版本的改進之處，下次將為大家介紹在DOS指令方面的改進及DOS外殼之各項功能，希望大家能夠滿意。



■熱力39°度半■

問：你最不喜歡本期那一篇文章？爲什麽？

甲：全省聯誼會寫眞。我參加俄羅斯方塊比賽得到第一名，可是雜誌上却沒有我。

乙：全省聯誼寫眞。因爲沒趕上，恨！

丙：New Files。因爲我知道我又要破財了—— 去買軟體世界的遊戲。

丁：聯誼會寫眞。因爲邊看邊流口水。

問：你最喜歡本期那一篇文章？爲什麽？

甲：一個方便的batch file for 魔音卡。自己寫的嘛！

乙：火戰車面授機宜。因爲帥呀！

丙：專輯報導。說不出的感覺，很好，我喜歡。

問：你最欣賞軟體世界產品那一項？

答：稿費

問：那些遊戲讓你買了以後覺得後悔？爲什麽？

答：我不敢說。

／敏敏



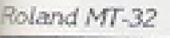
美國最新音效卡品析

/幫寶適

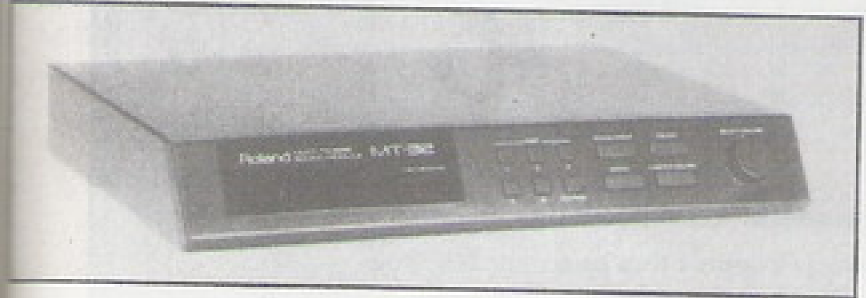
Roland MT-32 Sound Mod-ule：

Roland MT-32 是目前市面上最貴的音效卡，當然，一分錢貨，它也是目前 功能最強的音效卡。 它具有 8 組獨立的音源及一組打擊樂器音源模組，可同時輸出32個音源，音源部分包含128個預設的樂器及特殊效果音色，節奏部分包含30個預設的低音鼓及打擊樂器音色。MT-32 本身具有 MIDI 介面，可讓你與具有 MID-I 介面的電子合成器或 MIDI 專用電腦連接。MID-32 還附贈一個叫做 EASE 的作曲程式，讓你輕鬆愉快地創造及編輯 MIDI 音樂資料。MT-32 售價不低，需550美元，對遊戲玩家而言是個奢侈品，但對 MIDI 玩家可是個寶貝。

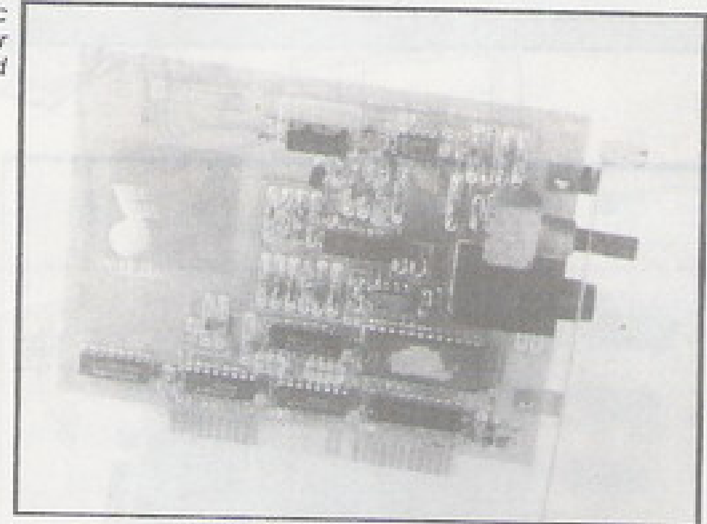
雖然 MT-32 賣得很貴，但支援這片卡的遊戲發行公司還是很多， EA 及 Accolade 在今年秋元以前各有三個遊戲支援這片卡，Dynami x, Activision 及 Origin 在未來都將支援這片卡，Sierra 不僅繼續支援， 尚計劃提昇這片卡的功能，假如你想聽看看 MT-32 及Ad-Lib 的效果， 只要購買軟體世界發行的宇宙傳奇 Ⅲ ，就可獲得一卷錄有 Sierra 遊戲主題曲支援 MT-32 及 Ad-Lib 的魔奇 音效卡帶。



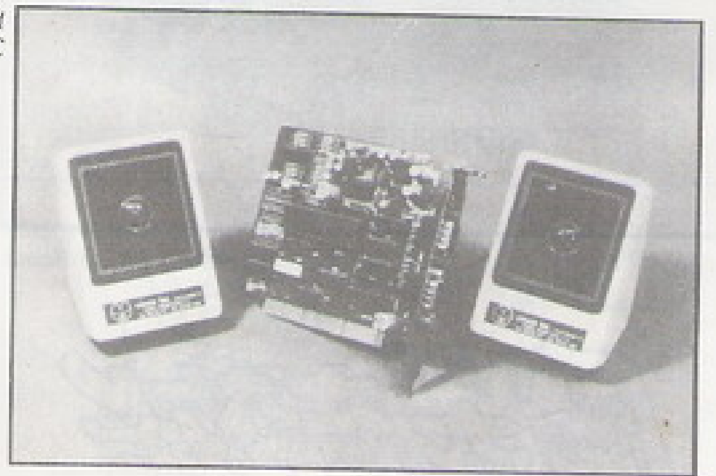
Roland MT-32



AdLib Music Synthesizer Card



...ox Sound Master PC



魔奇音效卡

魔奇音效卡根據 FM 技術所發 展11音源的音效卡，因此，你會發現 它與市面的電子合成器上合成音源相 差無幾，這11個音色當中，有 6 個弦樂及 5 個打擊樂，可同時產生 9 種不 同的音色。其打擊音色部分由一個智 慧型 IC 及 FM 噪音音源所產生，如 低音鼓，TOM-FOM 鼓及 Cymbals，聽起來尤其震憾人心。這片卡在台灣有售，售價為2500元（台幣），內附一組 Hi-Fi 喇叭及三片公用磁片（點唱機，超級作曲家及音樂冠軍賽）。

在所有音樂卡中，魔奇音效卡是所有音效卡中最受各個遊戲發行公司中愛戴的產品，共有18家公司支援這片卡。

Covox Sound Master PC

Covox 這家公司自從 Apple 時代以來就一直開發個人電腦上的聲音（處理）介面卡，而且相當突出。Cov-ox 音效卡上用的 IC 是AY8930 可程式化聲音產生器（這個晶片與 Atari ST 上有點類似），另外還有 8 bit 的直接存取記憶體（DMA），立體放大輸出以及二個數位搖桿輸出。搖桿輸出入埠可接 Commodore 及A-tari 用的搖桿。其附件尚有一組2.25英吋的喇叭，這塊的售價相當合理，不過89.95美元而已。

支援 Covox 音效卡的遊戲發行公司相當平均，包括 EA, Data East , Capcom, Maxi-s, Omnitrend 及 Ronamio。

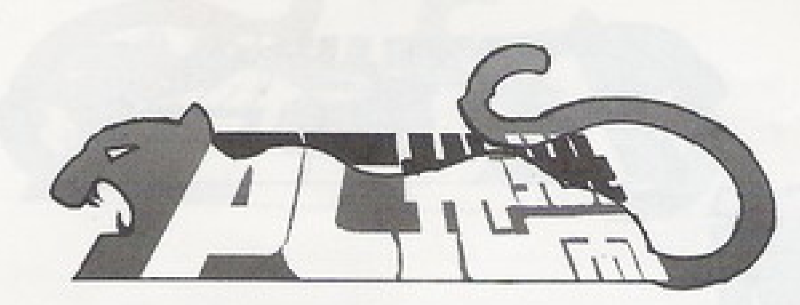
Inovation SSI2001 音效卡

Innovation 卡是最便宜的音效卡，售價美金69元，SSI2001 使用 Commodore 電腦上的 HMOS6581，這顆晶片是一個 3 個聲道的音效產生，叫做 SID，是所有音效卡中功能最弱的一個，反正〝便宜無好貨〞。

支援這片音效卡的公司相當少，只有 Origin 公司支援這片卡。

Creative Labs, Inc, Game Bl-aster 音效卡

這片音效卡在二年前就出現在台灣了，當時售價很貴，一片叫價6,500



元（台幣），目前有人引進代理降至2,800元。其整套配件除了一片卡之外，還附了五片叫做魔音琴的軟體，它的軟硬體搭配使玩家很容易合成使用12個音源及一個打擊樂器音色的複雜音樂。玩家彈奏鍵盤時，軟體會自動為你加上 bass, chord 及 rhythm 的伴奏。其軟體另外最大的特點是可輕而易舉地以動畫來表現曲子。

這家公司在今年 6 月又修改他們的軟體，連原卡也改叫Game Blaster，除了音效卡之外，還附贈一片錄有40首歌曲的磁片，這片12個聲道的音效卡可呼叫具有32個樂器的資料庫來產生這些聲音。

這片卡有內建的放大電路可支援立體耳機及家用立體音響，目前台灣市面上的 CMS 卡（這片卡的簡稱）是不是該公司 6 月份最新的 Game Blaster 卡就不得而知了。（因筆者手上沒有資料）

CMS 卡最大的缺點是只有 Origin 公司支援它，雖然有些公司想要支援它，但仍未做出決定，據該公司告訴我們說,Sierra 將在年底新發行的宇宙神風號支援該卡。（譯者註：CMS 卡最大的缺點是得不到遊戲發行公司的支援，雖然他們宣傳可支援 Sierra 出的立體冒險遊戲，但需藉助本身的公用程式，因此，效果並不是很好，當然，宇宙神風號又另當別論，但問題是：到時台灣的遊戲發行公司會只為因增加支援 CMS 的功能而再引進新版的宇宙神風號來發行嗎？）

談到這裏，我們來做個總結，MT-32 是所有音效卡中的佼佼者，魔奇音效卡有最充沛的支援，Innovation適合窮一點的人，CMS 作曲最方便，反正，各取所需，不過，我的志願是一擁有所有卡更好，哈哈！人心不足蛇吞象。

Current Sound Board Support

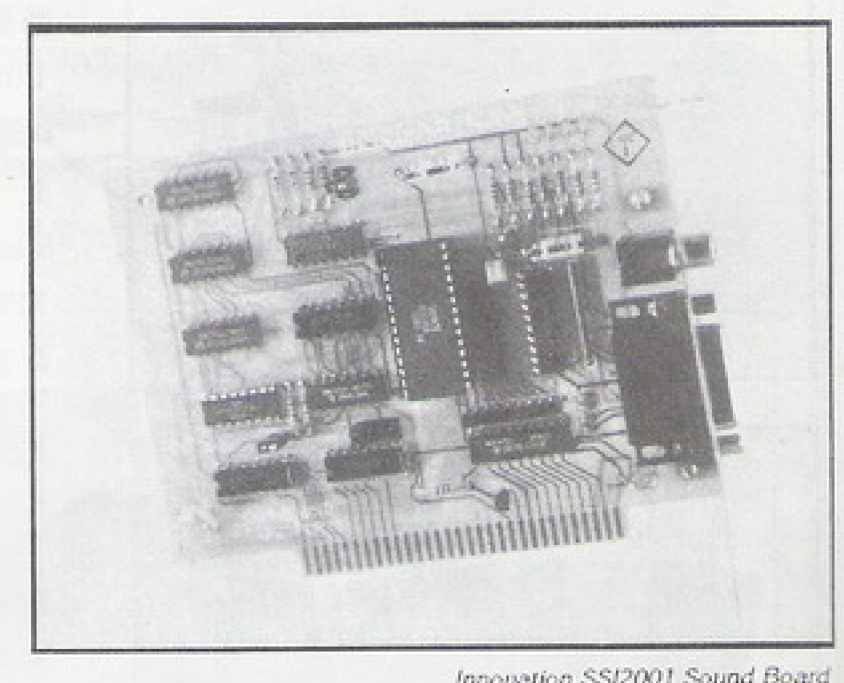
Publisher	AdLib	Covox	Game Blaster	Inno-vation	Killer Card	Roland
Accolade	Y	N	Y	N	Y	Y
Activision	Y	N	N	N	N	Y
Britannica	N	N	N	N	N	N
Capcom	Y	Y	N	N	N	N
Cinemaware	Y	N	N	N	Y	N
Data East	Y	Y	N	N	N	N
Dynamix	Y	N	Y	N	Y	Y
Electronic Arts	Y	Y	N	N	N	Y
Epyx	Y	N	N	N	N	N
Interplay	N	N	N	N	N	N
Koei	P	N	N	N	N	P
Konami	Y	N	N	N	N	N
Lucasfilm	Y	N	Y	N	Y	N
Maxis	Y	Y	N	N	N	N
Microillusion	N	N	N	N	N	N
Microprose	Y	N	N	N	N	N
Mindscape	Y	N	Y	Y	Y	N
New World	N	N	N	N	N	N
Omnitrend	Y	Y	Y	N	N	N
Origin	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Paragon	Y	N	N	N	N	N
Sierra	Y	N	Y	N	Y	Y
Sir-Tech	N	N	N	N	N	N
Spectrum-Holobyte	N	N	N	N	N	N
SSI	N	N	N	N	N	N

Y = Yes, Some products will support this board.

N = No, no products support this board at this time.

P = Will probably support in some products.





Innovation SSI2001 Sound Board



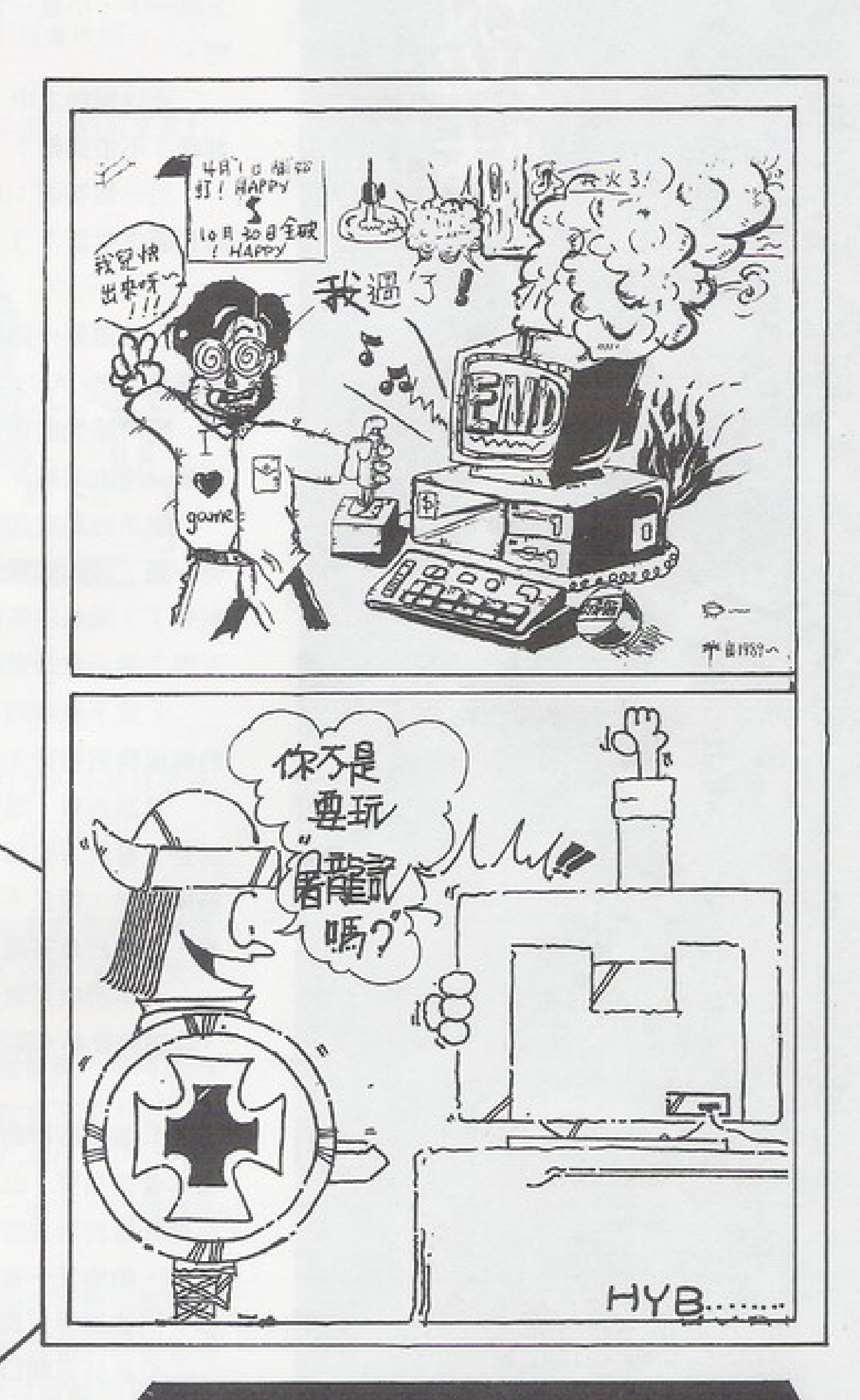
漫畫專欄

電玩短路 GAME·SHORT—



你有玩GAME時產生的奇想,幻想,夢想異想天開之點子嗎?請您將這些生動、幽默而有創意的畫面勾勒出來,歡迎各位漫畫鬼才加入軟體世界「電玩短路」的行列。





一律採用針筆或細黑色簽字筆
格式採用單格或四格,尺寸不限
軟體世界雜誌徵求特約漫畫專欄作家請速洽編輯部。

詼諧的恐怖

信不信由你

夜審總編輯

Pi.Pi. & 南慕容

嗶嗶兩聲，總編輯阿奇看看手錶，已經半夜三點鐘。桌上還有一堆稿子待處理，瞧瞧夥伴們小揚、阿龍皆已躺下，不由得得睏從中來。就在桌上趴一下，小憩一會兒，再來處理它吧。

迷迷糊糊之中，有人說道：「是他嗎？不怕搞錯？」

另一個答道：「不是他，還有誰願意睡這位置？」

「……」。

「難道要一個個叫起來問話？帶走就是了。」

阿奇感覺前有亮光，朦朧中似乎來到一座大宅第。

忽然四周喊起一片「威武」，阿奇一驚，睜眼細看，喲！怎麼來到開封府了？端坐在高案後的不正是包青天嗎？這不會是做夢吧？

「堂下坐著的可是軟體世界雜誌的總編輯謝明奇先生嗎？」

見識夠廣，連職稱都探聽得一清二楚；看對方問話口氣還頂客氣，又給椅子坐，暫且不質問他拘我來這樁事，總編於是答道：「正是。」

「本府收到數千狀告你藐視讀者、欺騙消費者，謀取暴利。可有此事？」

「這是那裡的話呢？軟體世界一直本著高品質、低價位，薄利多銷的原則在服務消費者，不論是遊戲還是雜誌，銷售量一直在穩定成長，可見多受消費者肯定與支持呀！」

公孫師爺開口了：「不愧是總編輯，果然伶牙利齒。這電腦遊戲咱們又沒玩過，難斷是非。既然公說公有理，婆說婆有理，不如讓雙方當面對話，我們也可免去論斷不公之譏。」

包大人一聽，覺得有理，便將原告放了進來，一下子就將堂上擠滿，泰半是中學生，少數才是大專生與小學生。總編大吃一驚，不知何時得罪了這麼多人，何況只是代表而已。該不會是被人陷害吧？



正尋思間，那邊已有人開砲了：「我買你們的 GAME，結果卻不能玩，連一個畫面也出不來，這是何道理？可見你們存心騙人嘛。」

哈，原來是這個問題，總編閉著眼睛就回答：「本公司所出的遊戲都是在 IBM 環境下發展出來的，只要是100%與 IBM 相容的機種都可以玩得很開心。只是有些機種雖然號稱100%相容，事實上卻只有98%或是90%，甚至更低。一旦遊戲程式用到的部份不與 IBM 相容，自然就不能玩了。碰上這種事理當找硬體廠商理論，怎麼可以怪到軟體公司頭上來呢？既然你家電腦那麼『性格』，奉勸你換一部算了。倘使你心中毫無對象，在此鄭重推薦『亞洲電腦』…」

一時噓聲回起。唉，真不知總編拿了別人多少好處，到了公堂之上還不忘逮住機會做廣告。

另一人問道：「有些遊戲實在很爛，為什還要推出來騙人？」此話一出，全場哄聲四起，到處都是幸災樂

禍的表情。

「你倒說說看，是那些遊戲讓你如此這般忿恨不平？」

「像×國志、瘋狂大×車、快×旋風、F×9、幻想×間Ⅱ、名車×賽Ⅱ……等等，實在有夠爛！」

總編一聽立刻大笑三聲，×國志？F×9？名車×賽Ⅱ？說別的遊戲或許還相信，偏偏這幾個都是銷售情況極佳，頗受消費者好評的遊戲。

「所謂鐘鼎山林各有所好，再好的遊戲也無法教每一個人都喜愛。你不喜歡也就罷了，幹麼非要罵它爛不可。」說到這裡，左手一抬，一道白光立刻電射而出，嚇得方才問話那人連忙抱頭彎身閃躲。 旁邊的人拾起一看。原來是上月份的銷售排行榜。「您睜大眼睛仔細瞧瞧這份統計資料，當可知我所言不假。」

西首站起一人：「在座諸位玩家可以作為代表性的消費群，而一眼望去卻都是未成年青少年，貴公司無視於此，竟然一再推出暴力型態的遊戲，實在太沒社會良心了。」

包大人一聽，睜圓兩隻眼睛，直看著總編，看他作何解釋。

「冤枉啊，大人」有一陣子動作類型的遊戲出得少一點，便天天有消費者在公司門口演起八家將來，並且打電話要脅。俗話說『和氣生財』，況且『顧客永遠是對的』，本公司只是應消費者要求，絕無枉顧社會責任這回事，還請大人明察。」這麼護主的部下，老闆實在該把女兒嫁給他，可是聽說老闆女兒才三歲而已。

包大人一捋鬍子：「唔，這做生意還真難兩面討好。」

問：「為什麼我常常買到不良磁片？」

總編：「你實在太幸運了，建議你趕快去簽××樂。其實產品有任何故障，只要在經銷商處填妥『故障卡』，立刻可以更換。這一點請大家牢記在心，不要讓你的權益睡著了。」

問：「為什麼你們出的遊戲不是很難，就是太簡單了。」

總編：「本公司出了這麼多遊戲，便是要迎合不同程度玩家的需求。像總編我就一直深愛著小蜜蜂這類不用傷腦筋的遊戲。」

問：「為什麼不發行國人自己寫的遊戲？」

總編一聽大樂：「問得好，軟體世界將在近期內推出一個由國人精心設計的遊戲，而且支援魔奇音效卡。請大家密切注意。對了，魔奇音效卡一套只賣2500元，不買會後悔…」又引來全場噓聲。

問：「為什麼手册上的英文常打錯？」



總編：「因為打字行小姐怪我不送她軟體世界雜誌，所以暗中……」四處傳來嘔吐聲。

問：「你們出遊戲的速度怎麼那麼慢？廣告打了好久，卻一直沒下文？」

總編：「這樣還算慢？有時美國還沒打廣告，台灣就有了耶！」

左首站起一個小學生：「你們的手册寫得不夠清楚，害我不知道怎樣去玩。」

總編：「好手册應該簡明扼要，捨棄一些枝節。而玩遊戲的經驗也很重要，像老經驗的玩家都知按 F1 鍵通常可以得到按鍵的解說。另外假如你的英文功力不夠，要玩外國的遊戲，再厚的說明書也幫不上忙。」

問：「我想買某個遊戲，跑了好幾家都買不到，這是為什麼？」

總編一拍手道：「那是因為遊戲太搶手了。記得以後手腳要快。」

問：「有的遊戲打了廣告，後來為什麼不出呢？」

總編：「那是因為轉成 MGA 版後，畫面變得不夠清晰。有的則是再經仔細評估，認為不適合台灣玩家，所以打消原訂計劃。」

問：「為什麼沒提供磁片維修？」

總編啞然失笑：「怎麼沒有？只要將損壞的磁片，連同30元回郵、10元維修費寄來就可以了。」

問：「有些好遊戲為何你們不出呢？」

總編：「這是成本問題，本公司必須以大多數玩家的需要來考慮。就以 F19為例，我們投下龐大人力物力精心製作一大本手册，當然成本相對提高。竟然有人嫌貴，寧願買別家的產品，看那只有幾張影印紙的使用說明，實在令我們為之氣結！幸好大多數玩家還是站在我們這一邊，沒讓我們的心血白費。」

問：「為什麼不出 Demo 版？」

總編：「沒辦法，原公司就沒有出 Demo 版。不過軟體世界會將些遊戲的精彩 EGA 畫面集成一展示程式，大家可以到經銷商處瞧一瞧這些賞心悅目的畫面。」

問：「為什麼你們的廣告詞那麼會騙人？」

總編故作詫異狀：「真的？那是廣告做得太成功了。這樣不好嗎？有不少消費者反應說：『嗯，很好，我喜歡。』」大家聽了異口同聲道：「才怪！」

問：「軟體世界雜誌曾經介紹一些老 Game，可是我卻買不到。」

總編一聽到「雜誌」一詞，才記起自己的身份：「我是雜誌的總編輯，怎麼都質問一些非我責任範圍內的事？」

公孫師爺笑道：「誰教你那麼紅呢？大家都當你是軟體世界的發言人

啦。」

總編還待埋怨，其他的人已催他快快回答方才那個問題。總編一臉無奈只得答道：「許多有名的老遊戲仍在市面上流通，當你買電腦時，電腦公司通常都會附贈。因此不妨向他們詢問。」

問：「我找了好久，為什麼就是買不到舊雜誌？」

總編一聽終於有人問及雜誌一事，不禁大樂，笑道：「太晚囉，據經銷商回報，當月雜誌五天內即搶購一空；就連總編手邊存貨，也早被搜刮光了。」

後面站起一人，手持軟體世界雜誌，大聲質問：「別家都是舊書比較便宜，為什麼軟體世界雜誌偏偏相反，一本舊雜誌要賣到八十元？」此語一出，登時全場議論紛紛。

包大人問道：「此事當真？」

那人答道：「句句實言。」

總編見包大人又動怒了，忙解釋道：「這不關我的事，純粹是經銷商與顧客之間的交易行為。我們也正在調查此事。」

總編看看包大人收起怒容，免不了又自吹自擂：「既然有人肯花兩倍價錢買舊雜誌，可見軟體世界雜誌在消費者心目中的地位是何等崇高啊！」語畢，嘔吐聲不絕於耳。

有人嘟著嘴問：「為什麼我投了那麼多稿，卻一直沒結果？」

總編被問得不好意思，只好陪笑道：「太慘了。」

問：「為什麼我 Game 買了好久，卻沒看到攻略或破解篇刊出？」

總編叫道：「本雜誌刊登攻略的數量已是世界第一，大家別這麼不知足嘛。」

問：「為什麼你們的遊戲要採用這樣的包裝盒？空盒子留著沒用又佔地方，丟了又可惜。」

總編對此感到不解：「為什麼要把磁片拿出來另外存放呢？把遊戲堆放起來，不是既漂亮又壯觀嗎？」語畢，咚的一聲，問話那人當場昏倒。

問：「為什麼『百戰天龍』縮水了。」

總編：「因為『百戰天龍』日前跟 PC Mac Gyver 打了一架，結果『百戰天龍』輸了，所以……」

問：「為什麼意見反應了這麼久，卻未見採納？」

總編訝異道：「怎麼會呢？本雜誌一直是精益求精，像九月份第六期便已有十六頁彩色，這是大家有目共睹的。也許是您求好心切，而忘了有些改進是需要長時間，沒辦法一蹴即成的。」

問：「為什麼要刊登唱片廣告？真無聊。」

總編笑道：「那篇廣告才佔八頁，而雜誌從六十四頁增為八十頁，讀者平白賺了十二頁，還有什麼不滿的？況且有唱片廣告有什麼不好的？有的雜誌還刊紙×褲，衛×棉廣告呢。」

問：「為什麼我依照攻略走，還是不能過關？究竟是作者亂寫？還是你們隨便選文章？」

總編聽了差點要當場跪下，向這位仁兄磕三個響頭，總編沒好氣地道：「正因為文字表達有它的限制，所以才特地設置了995信箱，好讓熱心的大俠親自去解救你們這些陷於水深火熱之中的苦難同胞。」

問：「為什麼要把遊戲改成無敵版、不死版？未免太無聊了。」

總編點點頭道：「是啊！可是偏偏有人需要呀！」

問：「為什麼要刊遊戲評論呢？太嚴肅了。」

總編：「本來『評論』就是一種嚴肅的文體，我們的特約作家已經寫得很詼諧幽默啦，您還苛求什麼？何況也有許多讀者反應說寫得很好。其實遊戲評論是唯一說公道話的專欄，它的存在正足以證明總編寬大的胸襟……」說到這裡眾人紛紛咳嗽不已，大概是這公堂的空調設備太差的緣故吧？

問：「台北聯誼會的場地太小了，為什麼不租大一點的場地呢？」

總編：「好場地實在不容易找。那個會場除了場地略嫌小了一點之外，一切設備都很齊全。當然啦，由於各位發燒友實在太熱情了，益發顯得場地不夠大。」

問：「我大老遠趕來，就是想參加遊戲大賽，可是比賽卻已經結束，這是為什麼？」話聲剛落，眾人齊聲應和：「對呀！」

總編心頭一凜，暗想這問題要是答得不好，必然引起公憤，無法全屍而退。思量了一會才道：「以後補辦一次像『Seven-Eleven 24小時不打烊』的遊戲大賽，可以吧？」

眾人齊聲歡呼，更有人高喊：「阿奇，我愛你。」這未免太現實─不，太可愛了。

包大人看得目瞪又口呆，半晌才道：「不是要來告他的嗎？怎麼反倒為他歡呼起來呢？」

公孫師爺附和道：「真搞不懂這些年輕人的心思。」

包大人一看堂上鬧哄哄，一大群人圍著阿奇又叫又跳，像英雄般擁戴著，根本不當這裡是公堂，不禁勃然大怒，一拍驚堂木喝道：「爾等胡亂告狀，藐視本府，更目無法紀，喧嚣公堂，統統押下打三十大板！」

一聽說要抓去打屁股，大家立刻沒命地四下逃竄，阿奇也跟著大家逃，不料卻一腳踩空……。

猛然驚醒之後，阿奇才發覺自己還在辦公室裡，手中正拿著一張讀者意見調查表。



讀者意見調查表

一、閱讀習慣

1.您以何種方式取得軟體世界雜誌？

□訂閱　□零買　□贈閱　□借閱

□其他：___

2.您每期花多少時間閱讀軟體世界雜誌？

□4小時以下　□4～8小時　□8～12小時

□12～24 小時　□24 小時以上

3.您會在什麼時候閱讀軟體世界雜誌？（複選）

□剛拿到雜誌的時候　□有空的時候

□無聊的時候　□心情很好的時候

□心情不好的時候　□玩GAME 的時候

□其他：___

4.您對於過期軟體世界雜誌的處理方式？（複選）

□自己收藏　□傳閱家人，人數：___

□傳閱同學、朋友或同事，人數：___

□看完即丟或送人　□其他：___

二、編輯意見

您對軟體世界雜誌各單元的喜歡程度：

單元	喜歡	沒意見	不喜歡	為什麼
New Files	□	□	□	___
遊戲攻略	□	□	□	___
百戰天龍	□	□	□	___
專輯系列	□	□	□	___
國內報導	□	□	□	___
國外報導	□	□	□	___
PC 專欄	□	□	□	___
遊戲評論	□	□	□	___
漫畫	□	□	□	___
995 信箱	□	□	□	___
RPG 俱樂部	□	□	□	___
PC 藝術篇	□	□	□	___
消費熱線	□	□	□	___
銷售排行榜	□	□	□	___
產品目錄	□	□	□	___
讀者意見調查表	□	□	□	___
夜審總編輯	□	□	□	___
老編的口供	□	□	□	___
目錄	□	□	□	___
封面	□	□	□	___
封底	□	□	□	___
其他廣告	□	□	□	___

三、發行意見

零買雜誌請跳答第4題

1.您為什麼訂閱軟體世界雜誌？

□每一期都值得保存　□訂閱較零買方便

□其他：___

2.您對於軟體世界雜誌的滿意程度：

項目	滿意	尚可	待改進	不滿意	為什麼
紙張	□	□	□	□	___
印刷	□	□	□	□	___
裝訂	□	□	□	□	___
包裝	□	□	□	□	___
收書時間	□	□	□	□	___
售價	□	□	□	□	___

3.如果雜誌到期，是否續訂？

□是　□否　為什麼 ___

訂戶請跳第7題

4.您通常每月何時購買軟體世界雜誌？

□每月8～12日□每月13～20日

□每月21 日以後

5.您在何處購買軟體世界雜誌？

□電腦公司　□書店　□其他：___

6.您是否打算訂閱軟體世界雜誌？

□是　□否　為什麼 ___

7.您是經由何種途徑得知軟體世界雜誌？

□親友介紹　□逛街　□軟體世界產品

□其他：___

8.您經常閱讀那些報紙？（請勾選出任五項）

□①聯合報　□②中國時報　□③台灣時報

□④民生報　□⑤中央日報　□⑥經濟日報

□⑦工商時報　□⑧財訊快報　□⑨財星日報

□⑩環球日報　□⑪首都早報　□⑫自立早報

□⑬自立晚報　□⑭聯合晚報　□⑮中時晚報

□⑯其他 ___

9.您通常在什麼時間聽廣播節目？

時間	調幅 AM	調頻 FM	ICRT	節目名稱
①6 ～9:00	□	□	□	___
②9 ～12:00	□	□	□	___
③12～14:00	□	□	□	___
④14～18:00	□	□	□	___
⑤18～20:00	□	□	□	___
⑥20～22:00	□	□	□	___
⑦22～24:00	□	□	□	___

四、廣告意見

1.除了軟體世界雜誌外，您還閱讀那些雜誌？

項目	訂閱	零買	借閱	其他
倚天	□	□	□	___

項目	訂閱	零買	借閱	其他
第三波	☐	☐	☐	______
0與1科技	☐	☐	☐	______
PC WORLD	☐	☐	☐	______
熱訊	☐	☐	☐	______
資訊族	☐	☐	☐	______
天下	☐	☐	☐	______
時報周刊	☐	☐	☐	______
讀者文摘	☐	☐	☐	______
其他：	☐	☐	☐	______

2.您對軟體世界雜誌增加廣告有什麼看法？

____

3.您關心那一類的廣告？

☐①家電 ☐②精品服飾 ☐③資訊產品

☐④辦公用品 ☐⑤汽車 ☐⑥運輸服務

☐⑦建築建材 ☐⑧金融保險 ☐⑨證券

☐⑩煙酒 ☐⑪文化出版 ☐⑫食品餐飲

☐⑬其他請說明 ________________

五、消費及休閒習慣

1.您擁有的電腦週邊設備：

項目	目前已有	計劃購買或換新
MGA 卡及螢光幕	☐	☐
CGA 卡及螢光幕	☐	☐
EGA 卡及螢光幕	☐	☐
VGA 卡及螢光幕	☐	☐
Printer	☐	☐
硬碟	☐	☐
Mouse	☐	☐
搖桿	☐	☐
魔奇音效卡	☐	☐
其他：________	☐	☐

2.您喜歡的休閒活動有那些？（複選）

項目	目前參與	未來計畫
①俱樂部會員	☐	☐
②滑翔翼、跳傘	☐	☐
③水上活動（遊艇）	☐	☐
④登山	☐	☐
⑤旅遊	☐	☐
⑥慢跑	☐	☐
⑦球類運動	☐	☐
⑧舞蹈	☐	☐
⑨音樂欣賞	☐	☐
⑩閱讀	☐	☐
⑪看電視、錄影帶	☐	☐

六、活動意見

您希望軟體世界增加何種服務？

☐遊戲比賽 ☐聯誼會 ☐產品展覽

其他：________________

七、基本資料

1.姓名：________ 2.性　別：☐男 ☐女

3.電話：________

4.住址：________________

5.職業：☐學生　其他：________

6.教育程度：☐小學以下 ☐國中 ☐高中／職 ☐專科 ☐大學 ☐研究所以上

7.年齡：☐12歲以下 ☐13～15歲 ☐16～18歲 ☐19～22歲 ☐23～30歲 ☐31歲以上

8.每個月的零用錢／收入：________

9.平均每個月花在電腦遊戲上的費用：________

八、遊戲意見

1.您預料兩年後還會對電腦遊戲感興趣嗎？

☐會 ☐不會，為什麼：________

2.決定買某個遊戲的原因：________

☐別人推薦 ☐看過別人玩 ☐試玩過

☐偏好某類型 ☐被包裝廣告吸引

☐名列排行榜 ☐有攻略或修改篇

☐軟體世界雜誌介紹 ☐其他：________

3.那些遊戲你買了之後覺得後悔？為什麼？

____

請詳細填妥，寄回：高雄市郵政28—34號參加抽獎

⊙特別獎1名：原裝進口GAME一套

⊙頭　獎1　名：軟體世界珍藏版一套（3片裝）

⊙貳　獎2　名：軟體世界貴族版2片裝

⊙叁　獎3　名：軟體世界貴族版1片裝

⊙安慰獎10　名：軟體世界鑰匙圈1個

第六期軟體世界讀者意見調查表得獎名單

特別獎：賴爲政（台中市）

頭　獎：徐文炫（永和市）

貳　獎：劉寵君（新竹縣）

謝佩芳（高雄市）

叁　獎：吳先祜（台北市）

鄭光雄（板橋市）

張乃中（桃園縣）

安慰獎：李凌鳳（豐原市）

侯育宏（高雄市）

林佩燕（台東市）

劉明勳（台北市）

謝豐陽（新竹市）

蔡文成（台中縣）

黃嘉宏（台中市）

徐勝賢（新營市）

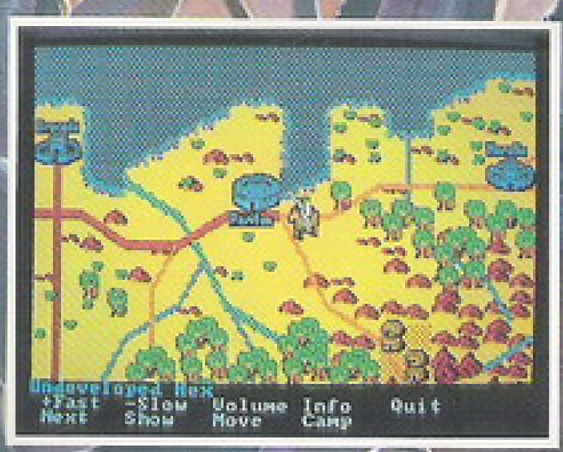
謝忠宏（中壢市）

張惠猷（台中市）

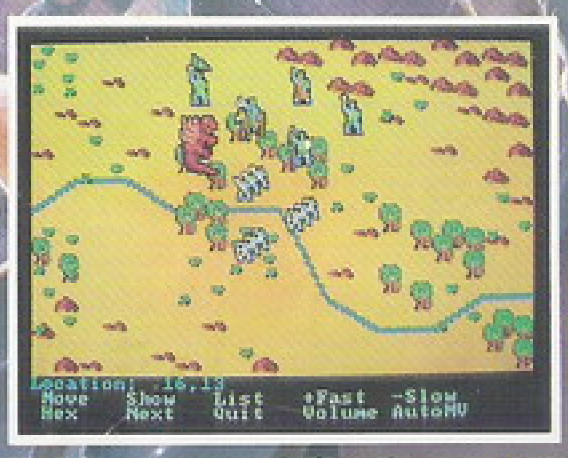
“聽著，我兒，阿拉達公爵的繼承人，父王唯一的遺憾就是未能統一亞拉岡，振興頹勢的帝國，你務必要實現父王這個願望……



SWORD OF ARAGON



精緻的戰略地圖讓你隨心所欲的遨遊亞拉岡大陸。



遇到事故或攻擊時，即切換進入戰鬥地圖畫面。

SSI™


軟體世界
後現實主義提倡者
超人
號外！
號外！！
無所不能的超人
正飛入你的電腦世界
熟悉的電影主題曲原音重現
能否打敗惡魔
拯救地球
就全看你這位Superman啦。
SUPERMAN
立體俄羅斯
擺脫俄羅斯方塊的平面概念
立體俄羅斯
保證讓你的腦袋
轉出高人一等的空間感
機智反應兼具的啓發性
立體俄羅斯鐵定掀起
另一股"方塊旋風"
敬請拭目以待……
BLOCK OUT
CALIFORNIA Dreams
亞拉岡之劍
為了完成先王的遺
一統古西班牙亞拉岡帝國的夢想
於是由此展開
一場扣人心弦的古裝大戲
SSI公司年度強打鉅片
軟體世界鄭重發行
好片值得一等再等
喜愛戰略冒險遊戲的玩家
敬請密切期待……
EPYX
AXE OF RAGE
魔斧
懾人魂魄的魔斧專取項上人頭
動作火辣，場景富麗堂皇，
絕望谷、地下城、巨穴奇遇
勇巫達克拉斯
處處險境叢生
上百個如迷宮般的戰區
加上精妙的打鬥招式
包你打得大呼過癮！！
伊蘇國
蟬聯日本PC遊戲排行榜冠軍
畫面精緻，操作容易，老少咸宜
伊蘇國裡緊張刺激的劇情
配合特殊安排的背景音樂
讓你在
斬妖除魔的過程中
驚心動魄！！
ANCIENT LAND OF YS
FALCOM
F－15鷹式戰鬥機
繼F－19隱形戰鬥機後
御鷹而飛的又一夢想
乘風翱遊
支援魔奇音效卡
外加人工語音
並可呼叫F－19的戰場
喜好模擬飛行的鷹族朋友
千萬不可錯過！
F-15 STRIKE EAGLE II
MICROPROSE
明星撲克
長夜漫漫，偏又一缺三??
別怕！！
萊里萊佛、蘿賽拉等
十八位著名遊戲主角
陪你度過任何無聊時刻
HOYLE
BOOK OF GAMES
明星撲克
水菓盤
軟體世界首度發行熱情推薦
飯後第一道休閒"食品"
國人自行設計完成的流行遊戲
維妙維肖的刺激享受
不必到1比5
也能享受吃水菓的樂趣